



**2017 Sezonu**  
**Resmi Kuralları**

## İçindekiler

- 1. Takım Üyelerinin Uygunluğu**
  - 1.1. Oyuncunun Yaşı
  - 1.2. Bölgesel İkamet Koşulu
  - 1.3. Riot Çalışanı Olmama
- 2. Takım ve Oyuncularına Ödemeler; Ödüller**
  - 2.1. Takım Ücretleri
  - 2.2. Oyuncu Ödemeleri
  - 2.3. Etkinlik Ödülleri
- 3. Takım Sahipliği ve Kadro Kuralları**
  - 3.1. Takım Mülkiyet Sınırlamaları
  - 3.2. Kadro Gereklilikleri
  - 3.3. Takım Koçu
  - 3.4. Kadro Bildirimi
  - 3.5. Yedekler
  - 3.6. Takım İsimleri, Takım Kısaltmaları ve Oyuncu İsimleri
  - 3.7. Sponsorluklar
- 4. İsteğe Bağlı Oyuncu Değişiklikleri**
  - 4.1. Genel Oyuncu Değişikliği Kuralları
  - 4.2. Oyuncu Takasları
  - 4.3. Serbest Oyuncu Anlaşmaları
  - 4.4. Yedek Oyuncuların Yükseltilmesi
- 5. Oyuncu Ekipmanları**
  - 5.1. RIOT Tarafından Sağlanan Ekipmanlar
  - 5.2. Oyuncu veya Takım Tarafından Sağlanan Ekipmanlar
  - 5.3. Ekipmanların Değiştirilmesi
  - 5.4. Oyuncu ve Koç Kıyafetleri
  - 5.5. Bilgisayar Programları ve Kullanımları
  - 5.6. Oyuncu Hesapları
  - 5.7. Ses Kontrolleri
  - 5.8. Ekipmanların Kurcalanması

## **6. Etkinlik Yeri, Müsabaka Alanı ve Program**

### **6.1. Etkinlik Yerine Genel Erişim**

### **6.2. Maç Alanı**

### **6.3. Diğer Takım Üyeleri İçin Alanlar**

## **7. Lig Yapısı**

### **7.1. Terimlerin Tanımları**

### **7.2. Aşama Detayları**

## **8. Maç Süreci**

### **8.1. Program Değişiklikleri**

### **8.2. Stüdyoya Ulaşım**

### **8.3. Hakemlerin Rolü**

### **8.4. Turnuva Yaması ve Turnuva Alanı**

### **8.5. Maç Öncesi Kurulum**

### **8.6. Oyun Kurulumu**

### **8.7. Seçim-Yasaklama Evresi ve Taraf Seçimi**

## **9. Oyun Kuralları**

### **9.1. Terimlerin Tanımları**

### **9.2. Geçerlilik Kazanmış Oyun**

### **9.3. Oyunun Durdurulması**

### **9.4. Oyunun Baştan Başlatılması**

### **9.5. Tayin Edilmiş Galibiyet**

### **9.6. Maç Sonrası Süreç**

### **9.7. Seri Sonrası Süreç**

## **10. Oyuncu Davranışları**

### **10.1. Müsabakada Davranışlar**

### **10.2. Profesyonellik Dışı Davranışlar**

### **10.3. Kumarla İlişkilendirme**

### **10.4. Cezaya Tabi Olma**

### **10.5. Cezalar**

### **10.6. Yayın Hakkı**

## **11. Kuralların Ruhu**

### **11.1. Kararların Kesinliği**

## 11.2. Kural Değişiklikleri

### Giriş ve Amaç

League of Legends Şampiyonluk Ligi'nin ("**ŞL**") işbu Resmi Kuralları ("**Kurallar**"), 2017 senesindeki ŞL'de oynamaya hak kazanmış her takıma, ve takımların takım koçları, yöneticileri, sahipleri, Başlangıç Oyuncuları, Yedek Oyuncuları (topluca, "**Takım üyeleri**"), ve diğer çalışanlarına uygulanır. ŞL'nin 2017 sezonu iki yarıya ("**Mevsim**") bölünecektir. Her bir mevsim, (a) Lig aşaması, (b) Lig aşaması tamamlandıktan sonra düzenlenen mevsim finalleri, ve (c) mevsim finallerinin sonuçlanmasının ardından gelen Şampiyonluk Ligi Elemeleri olmak üzere 3 aşamadan oluşacaktır. Bu Kurallar sadece resmi ŞL oyununa uygulanacak olup diğer müsabakalara, turnuvalara veya League of Legends'in ("**LoL**" veya "**Oyun**") organize edilmiş oyununa uygulanmayacaktır.

Riot Games Eğlence Hizmetleri Ltd. Şti. ("**RIOT**") bu Kuralları, ŞL rekabetçi oyununda kullanılan kuralları birleştirmek ve standart hale getirmek adına LoL'ün rekabetçi bir şekilde oynanması için koymuştur.

Bu Kurallar, sadece LoL'ün profesyonel seviyede oynanması ve profesyonel seviyede oynayan takımlar arasındaki rekabetçi denge için RIOT tarafından kurulan sistem bütünlüğünün sağlanması amacıyla tasarlanmıştır. Standart hale getirilmiş kurallar; takımlar, oyuncular ve menajerler dâhil olmak üzere LoL'ün profesyonel oynanışındaki tüm taraflara fayda sağlar.

Bu Kurallar taraflar arasındaki rekabeti kısıtlamaz. Oyuncular ve takımlar arasındaki sözleşme koşulları, her bir takıma ve oyuncularına bırakılmıştır.

## 1. Takım Üyelerinin Uygunluğu

ŞL'de yarışabilmek için tüm oyuncuların aşağıdaki şartları yerine getirmiş olması gerekmektedir:

### 1.1. Oyuncunun Yaşı

Hiçbir oyuncu, 17 tam yıl yaşamış olmak anlamına gelen, 17. yaş gününden önce ŞL bağlantılı herhangi bir maça katılamaz.

### 1.2. Bölgesel İkamet Koşulu

**1.2.1. İkametin Tanımı.** Kural 1.2 doğrultusunda, oyuncu eğer Türkiye Cumhuriyeti vatandaşıysa, Yerli Oyuncu sayılır. Bölgeler arası transfer politikasına dair kurallar, EK A'dadır.

**1.2.2. İkametgâh Belgesi.** Tüm oyuncular, Dünya Şampiyonası Etkinliğine, ŞL'ye ve Yükselme Ligi'ne katılmak için uygunluk formunu sunarak ve Kural 1.2.1'de belirtilen şekilde ikametgâh belgesini sağlayarak ikametgâhlarını doğrulamalıdır. Şüpheyi mahal vermemek adına, oyuncular kendi takdirlerine göre hassas bilgilerini çıkarabilirler ve RIOT, oyuncular tarafından RIOT'a ifşa edilen herhangi bir kişisel bilgi sebebiyle sorumlu olmayacaktır. Her bir oyuncu bu bilgilerin RIOT tarafından idari amaçla işlenmesine ve/veya aktarılmasına rıza göstermektedir. Her takım, oyuncularının Kural 1.2'de belirtilen ikametgâh gerekliliklerini yerine getirmelerini sağlamakla yükümlüdür. Eğer bir oyuncu (veya ailesi veya yasal vasisi) o oyuncunun ikametgâhı ve bölgesine dair yanlış sınıflandırmaya neden olacak şekilde hatalı, yanlış yönlendiren veya eksik bilgi verirse hem takım hem de oyuncu tarafından bu Kurallar ihlal edilmiş olur. Takım veya oyuncu tarafından Kural 1.2'nin ihlali, aynı zamanda Kural 10.2'nin de ihlali anlamına gelmektedir ve ihlal halinde Kural 10.5 ve 10.6'daki disiplin cezaları uygulanacaktır.

**1.2.3. İkametgâhın Kanıtlanması.** 18 (on sekiz) yaşından büyük herhangi bir oyuncu oynamak istediği bölgede güncel olarak ikamet ettiğini gösteren yeterli yazılı delil temini ile ikametgâhın kanıtlayabilir. Bu yazılı delil aşağıda yer alan örneklerle sınırlı olmaksızın şu şekilde olabilir;

- i. Resmi Belge. Oyuncu ikametgâhınızaman içerisinde verilmiş devlet yardımı kayıtları, askerlik veya tecil belgeleri veya devlet tarafından düzenlenen ikameti gösteren diğer kayıt veya kimlikler ile kanıtlayabilir.
- ii. Özel Belge. Oyuncu ikametgâhını okul kayıtları, tapu senetleri, kira kontratları, ev sahipleri derneği belgeleri, faturalar (güncel ikametgâhı göstermeye elverişli doğalgaz, su, elektrik, kablolu yayın veya telefon faturaları gibi), banka kayıtları ve hesap özetleri, vergi beyanları, sigorta belgeleri, tıbbi kayıtlar ve çalışma kayıt nüshalarını vererek kanıtlayabilir.

**1.2.4. Küçüklerin İkametgâhı.** 18 (on sekiz) yaşından küçük olan oyuncular aşağıdakilerden biri ile ikametgâhlarını kanıtlayabilirler:

- i. Okul Kayıtları. Oyuncu ikametgâhını öğrenci karnesi, kayıt belgesi veya okul yetkilileri tarafından onaylanmış olan devamsızlık belgeleri dâhil olmak üzere bölgedeki okula tam zamanlı katılımını gösteren delilleri sağlayarak kanıtlayabilir; veya
- ii. Ebeveynlerinin Kayıtları. Oyuncu ikametgâhını (i) aile üyelerinin isimlerinin yazılı olduğu doğum karnesi gibi ebeveyn-çocuk ilişkisinin yazılı olduğu delilleri, ve (ii) bir ebeveyninin bölgede yaşadığını kanıtlayan yukarıda Kural 1.2.3'de belirtilen ikametgâhı göstermeye yeterli yazılı delilleri sağlayarak kanıtlayabilir.

**1.2.5. Başlangıç Oyuncuları.** Kural 1.2 amacıyla, Kural 3.2'de belirtildiği şekilde, "Başlangıç Oyuncusu", herhangi bir oyunda Takım'ın diziliminde yer alan beş oyuncusundan biri olarak tanımlanmıştır.

**1.2.6. Dünya Şampiyonası Etkinliği.** Dünya Şampiyonası Etkinliği, her bölgenin en iyi takımlarını bölge temsilcileri olarak küresel rekabet ortamında mücadele etmeleri için bir araya getirmeyi amaç edinmiştir. Çeşitlilik arz eden bu küresel rekabeti arttırmak, bölgesel takımları yetiştirmek, yerel ve dünya çapında hayranları heyecanlandırmak, tüm bölgelerden gelecek katılımları arttırmak ve adil ve açık bir şampiyona sağlamak için, Dünya Şampiyonası Etkinliği'nde mücadele eden tüm takımlar yerel ikametgâh koşullarını yerine getirmelidirler. Mücadele eden herhangi bir takımdaki Başlangıç Oyuncularının en az %60'ı (beşte üçü) Dünya Şampiyonası Etkinliği'nde temsil ettikleri bölgede İkamet etmelidir. Bu Kural, oyunculara veya takımlara gereksiz yük yüklemekten, küresel rekabetteki tüm katılımcılar arasındaki fair play ve rekabetin artırılması sağlanarak Dünya Şampiyonası Etkinliği hedeflerine ulaşılması için konmuştur.

**1.2.7. ŞL.** ŞL, lig aşaması ve mevsim finallerine götüren tüm maçlar dâhil olmak üzere, ŞL'yi Dünya Şampiyonası Etkinliği'nde temsil edecek olan takımı belirlemek için organize edilmiştir. Bunu yerine getirebilmek için, ŞL'de ve ŞL ile bağlantılı maçlarda mücadele eden tüm takımlar, her takımın Başlangıç oyuncularının en az %60'ının (beşte üçünün) ŞL kapsamında yer alan bölgede ikamet etme yükümlülüğü dâhil olmak üzere Dünya Şampiyonası Etkinliği'ne katılan takımlar için düzenlenmiş olan Kural 1.2.6'daki yükümlülükleri yerine getirmelidirler.

**1.2.8. Yükselme Ligi.** Yükselme Ligi ("YL") Açık Elemeler, Lig Aşaması ve Yükselme Ligi Finalleri dâhil olmak üzere, ŞL'ye yükselecek olan, böylece ŞL'yi Dünya Şampiyonası Etkinliği'nde temsil etme imkanını elde edecek olan takımları belirlemek için organize edilmiştir. Bunu yerine getirebilmek için, YL ve YL ile bağlantılı maçlarda mücadele eden tüm takımlar, her takımın Başlangıç oyuncularının en az %60'ının (beşte üçünün) oynadıkları lig kapsamında yer alan bölgede ikamet etme yükümlülüğü dâhil, Dünya Şampiyonası Etkinliği'ne katılan takımlar için bulunan Kural 1.2.6'daki yükümlülükleri yerine getirmelidirler.

**1.2.9. Yedekler:** Her takım maç gününden önce bildirmiş olduğu yedi (7) kişilik kadroda (Başlangıç Kadrosu Oyuncuları ve iki yedek oyuncu) en fazla üç (3) yabancı oyuncu, beş (5) kişilik başlangıç kadrosunda ise iki (2) yabancı oyuncu bulundurabilir. Takımların Kural 1.2'nin hükümlerine aykırılık oluşturacak şekilde oyuncu değişikliği yapmasına hiçbir zaman izin verilmeyecektir.

### **1.3. Riot Çalışanı Olmama**

ŞL lig aşaması veya mevsim finali başlangıcında veya sırasında Riot Games Inc. ("RGI") veya Riot Games Eğlence Hizmetleri Ltd. Şti veya herhangi bağlı kuruluşlarında çalışan kimseler Takım Üyesi olamazlar. "Bağlı kuruluş", bir "Sahib"i olan veya onu kontrol eden, onun mülkiyetinin veya müteselsil mülkiyetinin veya kontrolünün altında olan herhangi bir gerçek veya tüzel kişiyi ifade eder. "Kontrol", hangi yoldan olursa olsun, kurumun politikalarına veya idaresine karar verme, o kurumun yöneticilerini, memurlarını, müdürlerini veya vekillerini doğrudan veya dolaylı olarak seçme, görevlendirme veya onaylama gücünü ifade eder.

## 2. Takım ve Oyuncularına Ödemeler; Ödüller

### 2.1. Takım Ücretleri

2017 sezonunda mücadele etmeye hak kazanmış olan her takım, ŞL ve takım arasındaki sözleşmeye göre (her biri, “**Takım sözleşmesi**”) katılımları için RIOT’tan ücret alacaktır (“**Takım ücretleri**”).

### 2.2. Oyuncu Ödemeleri

Uygulanacak olan Takım Sözleşmesi şartlarına göre her takım, başlangıç oyuncularına gerekli Minimum Oyuncu Ödeme tutarını (2017 sezonunda mevsim başına her başlangıç oyuncusuna 18,000 TL) ödemek zorundadır. Her takım ayrıca koç ücretlerini (mevsim başına 24,000 TL) de ödemek zorundadır. Başlangıç oyuncusu olan bir oyuncunun statüsü mevsim sırasında değişirse veya takım koçu değiştirilirse, bahsi geçen oyuncu veya koç Minimum Oyuncu Ödemesinden oyun başına orantılı olarak hesaplanan payını (oyuncunun Başlangıç oyuncusu olarak mücadele ettiği lig aşaması ŞL oyunları veya takım koçu tarafından yönetilen lig aşaması oyunları oranının, mevsim boyunca takım tarafından oynanan lig aşaması oyunlarının toplam sayısına bölünerek hesaplanır) almaya hak kazanır. Bu Kurallar, hiçbir şekilde takımın oyuncularına verecekleri ödemeleri kısıtlama amacı taşımamaktadır.

### 2.3. Etkinlik Ödülleri

Takımlar; Kış Mevsiminin, Yaz Mevsiminin ve Dünya Şampiyonası boyunca, etkinliklerdeki performans seviyeleri oranında para ödülü alabileceklerdir.



### 3. Takım Sahipliği ve Kadro Kuralları

#### 3.1. Takım Mülkiyet Sınırlamaları

Takım YL’de başarılı olduğunda RIOT, başarılı olan takımı ŞL mevkiinin sahibi olarak tanıyacaktı. Eğer takım bağımsız oyunculardan oluşuyorsa, oyuncuların ŞL mevkiilerini talep etmeden önce bir Şirket kurmaları gerekmektedir. Hiçbir Takım Sahibi veya Takım Yöneticisi veya Takım Sahibinin Bağlı Şirketi; profesyonel espor ligindeki birden fazla takıma doğrudan veya dolaylı olarak sahip olamaz veya onları kontrol edemez veya doğrudan veya dolaylı (örneğin sözleşmesel düzenleme) olarak onlardan maddi fayda elde edemez veya onların çalışanı veya altyüklenicisi olamaz. Takımdaki herhangi bir geri alma hakkı, önalım hakkı veya benzer hak; mülkiyet kısıtlamalarının uygulanması amacıyla o takımda kontrol gücü gibi muamele görecektir.

Bir ŞL takımı, Yükselme Ligi’nde bir takıma sahip olabilir. Eğer o ŞL takımı Şampiyonluk Ligi Elemeleri’nde oynarsa, o ŞL takımı, YL boyunca herhangi bir zamanda, aynı şirket, şahıs veya başka tüzel kişi tarafından sahip olunan takımı seçemez veya o takımla oynamaya zorlanamaz.

Açıklık getirmek gerekirse; Kuzey Amerika LCS, Avrupa LCS, LMS, LCK ve LPL ve League of Legends Dünya Şampiyonası’na takım göndermeye uygun olan bir bölgedeki en yüksek seviyeyi temsil eden herhangi başka bir lig, profesyonel espor ligi sayılır.

Bu kuralın konulma amacına uygun olarak, bir takım bahsi geçen en yüksek ligdeki veya seviyedeki maçı kazanarak “Profesyonel” olur. Bir Sahibin veya Sahibin Bağlı Şirketinin başka bir takımda herhangi ticari kazanç veya faydaya veya herhangi seviyede bir tesire sahip olduğu tespit edilirse, iki takımdan birinden bu kazancını derhal geri çekmelidir ve ayrıca o kişi RIOT tarafından verilecek cezaya tabi olacaktır.

RIOT’ın Takım sahipliğine, çoklu takım sınırlamalarına ilişkin konulara ve ŞL’nin rekabetçi bütünlüğü üzerinde olumsuz etkiye sahip olabilecek diğer ilişkilere yönelik kesin ve bağlayıcı kararları verme hakkı vardır. Takım Sahibi, RIOT’ın vereceği herhangi bir kesin karara itiraz etmeyeceğini kabul etmektedir.

Mülkiyette ve isim haklarına sahip Sponsorlardaki değişiklikler sadece takip eden Mevsimin başlangıcından önce, en güncel mevsim finali ve Şampiyonluk Ligi Elemeleri maçlarından sonra, yani Mevsimler arasında yapılabilir.

### 3.1.1. Sponsorluğun Satışı ve İlişkili Konular

Takım Menajeri, sponsorluklar veya marka unsurlarını sadece bağlı olduğu takım için satabilir veya idare edebilir. Takım Sahibi, ŞL veya Yükselme Ligi eSpor takımlarının satılması veya idare edilmesiyle ilgilenen herhangi bir üçüncü kişiye takıma veya herhangi bir marka unsuruna ilişkin herhangi bir mülkiyet hakkı sağlayamaz.

Hiçbir kişi ya da kurum, birden fazla ŞL takımının isim hakkına aynı anda sahip olamaz. Bir takımın isim hakkını elinde bulunduran Sponsor, hiçbir şekilde ligdeki başka takımlara sponsorluk yapamaz.

### 3.1.2. Sponsorluk Bekleme Şartının Satışı

Bir ŞL mevsimi boyunca birden fazla ŞL takımı için sponsorlukların satışı veya idaresi ile uğraşan herhangi bir kişi veya kurum, birden fazla takımı temsil ettiği ŞL mevsiminin son gününü takip eden 2 (iki) yıldan az olmayan süre için herhangi bir ŞL veya Yükselme Ligi takımında kontrol gücüne sahip olamaz.

## 3.2. Kadro Gereklilikleri

Her takımın, ŞL boyunca her zaman, bir genel menajeri ("**GM**"), bir takım koçu ("**Koç**"), başlangıç kadrosunda beş oyuncu ("**Başlangıç Oyuncuları**"), iki yedek oyuncu ("**Yedekler**") (Başlangıç oyuncular ve yedekler topluca, "**Aktif Kadro**") bulundurması gerekir. Kimse yukarıda belirtilen pozisyonların iki veya daha fazlasında aynı anda görev alamaz. Aktif Kadrodaki değişiklikler aşağıda Bölüm 4'te ifade edilen şekilde gerçekleşmelidir.

Her takım maç gününden önce bildirmiş olduğu yedi (7) kişilik kadroda (Başlangıç Kadrosu Oyuncuları ve iki yedek oyuncu) en fazla üç (3) yabancı oyuncu bulundurabilir. Bu yabancı oyunculardan en fazla iki (2) tanesi aynı anda başlangıç beşlisinde bulunabilir.

Aktif Kadro lolespor.com adresinde gösterilecektir. Usulüne uygun olarak yapılan belgelendirme üzerine sitede yer alan Aktif Kadro güncellenecektir. Sitede yer alan Aktif Kadro, makul bir süre içinde uygulanabilen en güncel kadro olarak kabul edilecektir. Kadro uygunluğu RIOT yetkililerinin takdirindedir.

Her Başlangıç Oyuncusu, üyesi oldukları takım ile yazılı bir sözleşmeye sahip olmalıdır. Oyuncuların resmi olarak sözleşme ilişkisi kurduklarını teyit etmek için, her takım sözleşmede kadrolarına katmak istediği her oyuncu için Oyuncu Hizmet Sözleşmesindeki Özet Sayfayı ("**Özet Sayfa**") sunmalıdır. Açıklamak gerekirse, takımlar yedekleriyle Başlangıç Oyuncusu olmalarından önce (eğer olacaklarsa) sözleşme yapabilir, ancak sadece maça çıkacak olan oyuncular için Özet Sayfa sunmaları gerekmektedir.

Bir ŞL oyuncusu, kontratlı oyuncusu olduğu takımdan başka bir takımın kadrosunda yer alamaz ve bu takımdan başka bir takımda oynayamaz. Her ŞL oyuncusunun bir takımla kontratı olabilir ve oyuncu başka bir bölgeden geliyorsa ve bu bölgede mevcut bir kontratı varsa, bu bilgiyi ŞL görevlilerine vermekle yükümlüdür.

Mevsim finallerine katılan takımların aktif kadrolarındaki oyuncuların en az 1 yıl geçerli pasaportlarının bulunması gerekmektedir. Aktif kadrosunun pasaport gerekliliklerini yerine getirmeyen takımlar, mevsim finallerinde yarı final maçlarına çıkamayacak ve hükmen mağlup sayılacaktır.

Hiçbir ŞL takımı, Yükselme Ligi Finalleri'nin başlangıcından Şampiyonluk Ligi Elemeleri'nin bitimine kadar olan zaman aralığında, Yükselme Ligi Finalleri'nde oynamış herhangi bir oyuncuyu kadrosuna dâhil edemez.

Şampiyonluk Ligi Elemeleri'nde yer alan takımlar, kadrolarına transfer yoluyla mevcut mevsimde ŞL de dahil olmak üzere herhangi bir profesyonel ligde (LCS, LCK, LJL vs.) 6 maça çıkmış (6 zafer/bozgun ekranı) veya mevcut mevsimde herhangi bir profesyonel ligin yükselme liginin playofflarında (EUCS, NACS vs.) oynamış herhangi bir oyuncuyu dahil edemezler.

### 3.3. Takım Koçu

Her takımın bir takım koçu belirlemesi gerekmektedir. Takım koçu, lolespor.com'da gösterilecektir. Takım koçu; başlangıç oyuncusu, yedek oyuncu, Yükselme Ligi takımında aktif

oyuncu, profesyonel veya Ykselme Ligi takımının sahibi ve/veya yneticisi olamaz. Ko sadece bir organizasyonu temsil edebilir. Takımın katıldığı her oyun iin koun yerinde olması gerekmektedir. Eėer takım kou acil bir durum sebebiyle oyuna katılamıyorsa, GM onun yerini alacak geici bir ko atamalıdır. Eėer sahada bir ko yer almıyorsa, takım ceza alır.

### 3.4. Kadro Bildirimi

Her mevsim başlangıcından önce RIOT tarafından belirlenen zamanda, her takım beş başlangıç oyuncusu ve iki yedekten oluşan kadrosunu RIOT'a sunmalıdır. Takımlar belirlenen zamanda mevcut her başlangıç oyuncusu için Uygunluk Belgesi ve Özet Sayfa sunmalıdır. GM'nin Aktif Kadroyu değiştirmek istemesi durumunda, GM taleplerini Bölüm 4'e uygun şekilde sunmalıdır. Takım başlangıç dizilimini değiştirmek isterse, RIOT'a aşağıdaki Bölüm 4'e uygun şekilde talepte bulunmalıdır. Talep bu değişikliğin öngörüldüğü herhangi bir yürürlük tarihinden önce mümkün olan en erken tarih ve zamanda sunulmalıdır.

Eğer talep RIOT'ın yeni oyuncunun ŞL maçına katılması için makul düzenlemeleri yapmasına imkan vermeyecek kadar geç sunulursa, RIOT, kendi takdirine göre, aksini düzenleyen başka kurallar gözetilmeksizin takımı o oyuncunun seyahatinin artan masraflarını karşılamakla sorumlu tutabilir. RIOT oyuncuların uygunluklarına ve Kurallara uyumuna göre böyle bir talebi kabul etme veya reddetme hakkını saklı tutar.

Bildirim, Takım ve Takım Üyelerine dair RIOT yetkilileri tarafından talep edilen tüm kişisel bilgileri de içermelidir. Takım isminin resmi yazılışı, Takım Üyelerinin Oyun-içi İsimleri de (istenen yazılış ve büyük harfle yazım da dâhil olmak üzere) bu kapsama dâhildir.

### 3.5. Yedekler

Lig Aşaması haftasındaki maçların aktif kadro değişikliğine yönelik talepler en geç ilgili lig haftasının ilk maçının TV veya internet yayınının başlangıcına 72 saat kala sunulmalıdır. Takımın, haftanın ilk maçına çıkaracağı Başlangıç Oyuncuları ve rolleri maçın başlangıç saatine 24 saat kala RIOT'a bildirilmelidir. Herhangi bir değişiklik sunulmadığında Aktif Kadro bildiriminde yer alan Başlangıç Oyuncuları ve roller dikkate alınacaktır. Seri içinde başlangıç dizilimine yönelik değişiklik yapılabilir.

Takımlar seri maçlarının arasında oyuncu değişikliği yapabilir. Maçın bitimini (Nexus'un yıkılmasını) takiben 5 dakika içinde takım RIOT yetkililerine değişikliği bildirmeli ve onay almalıdır. Örneğin, bir takım serisinin ikinci maçında yedek oyuncusunu oynatmak istiyorsa, takım koçu birinci maç bittikten sonra 5 dakika içinde bir RIOT yetkilisine durumu bildirmelidir.

Bir takım 5 as ve 2 yedek olmak üzere mevsim finalleri boyunca kadrosunda 7 sabit oyuncu bulundurmalıdır.

### 3.6. Takım İsimleri, Takım Kısaltmaları, Logolar ve Oyuncu İsimleri

Takımlar her oyuncunun turnuva sunucusundaki Sihirdar isminin önüne iki veya üç karakterlik kısaltma ekleyebileceklerdir. Bu kısaltmalar yalnızca büyük harfler veya 0-9 arasındaki sayılar olmalıdır.

Sihirdar İsimleri yalnızca büyük harf, küçük harf, 0-9 arasında sayı, alt çizgi, veya sözcükler arasında tek boşluk içerebilir. Sihirdar İsimleri boşluklar dâhil 12 (on iki) karakteri aşamaz. Takım isimleri, Sihirdar isimleri veya etiketler için hiçbir ek özel karakter kullanılamaz. Sihirdar isimleri veya Takım İsimleri terbiyesizlik veya müstehcenlik içeren, LoL şampiyon türevleri veya diğer benzer karakter isimleri, karışıklık yaratabilecek ürün veya hizmetlerin türevlerini içeremez.

Tüm Takım Kısaltmaları, Takım İsimleri ve Sihirdar İsimleri oyundaki kullanımından önce RIOT yetkilileri tarafından onaylanmalıdır. İsim değişikliklerine belli hafifletici sebepler haricinde izin verilmemekle birlikte, değişiklikler RIOT yetkilileri tarafından ŞL maçlarında kullanımından önce onaylanmalıdır. Logolar, takım adları, vb.'ne dair görsel değişiklikler mevsim başında, RIOT tarafından bildirilen tarihte kilitlenir ve mevsim sonuna kadar değiştirilemez. Bu kilit tarihinde, takımların RIOT'a tam takım adlarını, alternatif takım adlarını, takım kısaltmalarını, **png** ve **ai** formatında takım logolarını iletmış olmaları gerekmektedir. RIOT yetkilileri takım ismini RIOT tarafından getirilen profesyonel standartlara uymadığı gerekçesiyle reddetme imkanına sahiptir, bu durumda takımın ismini değiştirmesi gerekecektir.

### 3.7. Sponsorluklar

Bir ŞL takımı, ŞL boyunca sponsor desteği alma imkanına sahiptir. Sponsorluk edinme sınırlandırılmamıştır. Eğer sponsor aşağıdaki sınırlı kategorilerde yer alıyorsa, oyuncular sponsorun LoL oyunu sırasında ve LoL'e ilişkin materyallerin yanı sıra, ŞL, veya herhangi RIOT-bağılantılı etkinlik sırasında reklamını yapamazlar. RIOT yetkilileri kategori listesini herhangi bir zamanda güncelleme yetkisine sahiptir. Aşağıda sınırlı sponsorların münhasır olmayan listesi bulunmaktadır:

- 3.7.1. Kumar siteleri: Spor/eSpor etkinlikleri için bahis toplamayı destekleyen veya teşvik eden ve/veya poker dâhil kumar oyunlarında bahis toplamaya izin veren siteler
- 3.7.2. Reçetesiz satılamayan ilaçlar
- 3.7.3. Hesap paylaşım ve kostüm satış siteleriB
- 3.7.4. Ateşli silah, tabanca veya mermi sağlayıcılar
- 3.7.5. Pornografik görsel veya ürün gösteren veya bağlantılı siteler
- 3.7.6. RIOT'ın Doğrudan rakibi olan firmaların ürünleri veya hizmetleri
- 3.7.7. Tütün ürünleri

## 4. İsteğe Bağlı Oyuncu Değişiklikleri

ŞL takımları isteğe bağlı oyuncu değişikliği yapmak için üç yöntem kullanabilir: (1) oyuncularını diğer ŞL takımları ile takas etmek; (2) serbest oyuncular ile anlaşmak (veya serbest bırakmak); ve (3) takımın Yedek oyuncularının statüsünü Başlangıç Oyuncusu statüsüne yükseltmek (veya tam tersi). Tüm değişiklikler Bölüm 2.2'nin gerekliliklerine uygun olarak yapılmalıdır.

### 4.1. Genel Oyuncu Değişikliği Kuralları

- 4.1.1. **Sözleşmesel Yükümlülükleri Kaldırmaması.** Her takım, Oyuncu Anlaşmaları uyarınca oyuncularına tüm ödemelerini yapmakla yükümlüdür. Hiçbir isteğe bağlı oyuncu değişikliği, ŞL takımının bir başlangıç oyuncusuna Bölüm 2.2'de belirtildiği üzere Minimum Oyuncu Ödemesi yapacağına dair sözleşmesel yükümlülüğünü ortadan kaldırmaz.
- 4.1.2. **Sözleşme İhlali Yapılmaması.** Bir Oyuncu Hizmet Sözleşmesinin herhangi bir hükmünü ihlal eden isteğe bağlı oyuncu değişikliği geçerli değildir, takas yapmak isteyen takımın GM'si veya bir oyuncuyu yedeğe çekmek isteyen takım koçu veya takım menajeri, oyuncu değişikliğinin işleme alınmasından önce ilgili tüm onayların alınmasını sağlamakla yükümlüdür.
- 4.1.3. **Tam Kadro Gerekliliği.** İsteğe bağlı oyuncu değişikliği, ŞL takımının Aktif Kadroda her zaman beş başlangıç oyuncusu ve iki yedek oyuncu bulundurma zorunluluğunu ortadan kaldırmaz.

- 4.1.4. Kural Kapsamı.** Bu bölümün tek amacı, GM tarafından yapılan keyfi oyuncu değişikliklerini düzenlemektir, ŞL oyuncusunun ölümü veya sakatlığı veya bu Kuralları ihlal etmesi sebebiyle RIOT tarafından uzaklaştırılması veya diskalifiye edilmesi sonucunda RIOT tarafından gerekli kılınacak olan zorunlu oyuncu değişikliklerine değinmemektedir.
- 4.1.5. Özet Sayfa.** Takımda daha önce o pozisyonda olmayan bir Oyuncu'nun Başlangıç Oyuncusu olarak görevlendirilmesine yönelik herhangi bir değişiklik, o oyuncunun oynamaya elverişli sayılmasından önce Özet Sayfanın ve Uygunluk Belgesinin (içinde bulunan sezon için halihazırda dosyada bulunmaması durumunda) sunulmasıyla gerçekleştirilmelidir.
- 4.1.6. Oyuncu Transfer Kısıtlamaları.** (Herhangi bir sebeple) ŞL Aktif Kadrosundan ayrılan veya çıkarılan herhangi bir oyuncu; daha sonra gerçekleşen bir takas, serbest oyuncu anlaşması veya diğer herhangi bir işlemle, o Aktif Kadrodan çıkması veya çıkarılmasının yürürlük tarihinden itibaren en az iki (2) hafta dolmadıkça aynı Aktif Kadroya katılamaz.
- 4.1.7. Serbest Kalma.** Bir oyuncu herhangi bir sebepten dolayı üst üste 2 lig haftası süresince Aktif Kadroda yer almaz ise sözleşmesini tek taraflı olarak herhangi bir sebep göstermeksizin ŞL Takımı lehine herhangi bir tazminat hakkı doğurmadan fesih edebilir.
- 4.1.8. Koç Değişiklikleri.** Takım koçlarının, her hafta kadro kilit tarihinde bildirilmesi gerekmektedir. Acil durumlarda koçların değiştirilmesine izin verilecek olup, durumun aciliyetiyle ilgili takdir yetkisi RIOT'a aittir.

## **4.2. Oyuncu Takasları**

Bir ŞL takımı başka bir ŞL takımıyla aşağıdaki şartlarda oyuncularını takas edebilir:

- 4.2.1. Sayı.** Mevsim veya sezon başına takas edilebilecek oyuncu açısından belirlenmiş maksimum toplam bir sayı yoktur. Ancak Bölüm 3.2 uyarınca, hiçbir takım başka bir ŞL takımının ikiden fazla oyuncusunu takas edemez.
- 4.2.2. Asimetrik Takaslar**



- 4.2.2.1.** Takaslar simetrik yapıda (örneğin, 1'e 1, 2'ye 2) olmak zorunda değildir.
- 4.2.2.2.** Oyuncular herhangi bir formül veya orana göre takas edilebilir (örneğin, 2'ye 1, 3'e 2).
- 4.2.2.3.** Takas, sınırlama olmaksızın, bir veya daha fazla Başlangıç Oyuncusuyla bir veya daha fazla Yedek oyuncunun değişimi için yapılabilir.
- 4.2.2.4.** Takas işlemleri takas başına iki takım ile sınırlı değildir. Bir takas sınırlama olmaksızın, iki veya daha fazla ŞL takımından oyuncu içerebilir. Üç-takım takasına bir örnek ("Üçgen Takas"):
- 4.2.2.4.1.** A takımı oyuncu X'i B Takımına verir.
- 4.2.2.4.2.** B takımı oyuncu Y'yi C Takımına verir.
- 4.2.2.4.3.** C takımı oyuncu Z'yi A Takımına verir.

#### **4.2.3. Nakit Karşılığı Takaslar**

- 4.2.3.1.** Oyuncular, diğer Kuralları ihlal etmedikçe, bir takımdan başkasına nakit ödeme veya başka bir bedel karşılığında takas edilebilir. Bir oyuncunun bir veya birden fazla oyuncu ve nakit ve/veya başka bir bedel karşılığında takas edilmesini öngören karma işlemler de geçerlidir.

#### **4.2.4. Korunmasız Oyuncular.** Özet Sayfanın bir parçası olarak, takımlar kısmi koruma altında olan oyuncuları belirtmelidirler.

- 4.2.4.1.** Ancak, takımlar ve oyuncular takas için uygunsuz pozisyona sokacak olan geçerli ve uygulanabilir kendi "takas yapmama" veya "devir etmeme" anlaşmaları üzerinde görüşebilirler.
- 4.2.4.2.** RIOT tarafından tanınmış "İmtiyazlı oyuncu" yoktur (yani, serbest oyunculuğa uygun olmayan ve takım üyeliklerini ancak takas veya emeklilik üzerine değiştirebilen oyuncular).

#### **4.2.5. Takas Uygunluğu.** Takımlar ancak Aktif Kadrolarındaki oyuncuları takas edebilirler; RIOT, ileriye dönük ve/veya henüz anlaşılmamış oyuncular üzerinden yapılan takasları onaylamayacaktır.

#### **4.2.6. RIOT Onayı.** Takas talepleri, yürürlüğe girmeden önce takım tarafından yazılı olarak RIOT'a sunulmalı, RIOT tarafından yazılı olarak onaylanmış olmalıdır. Takas talebi onay süreci, RIOT'ın takasların Bölüm 4.2.2'de belirtilen onaylı takas çerçevesinde yapıldığını ve tüm uygunluk ve diğer Kurallara riayet edildiğinin tasdikinden oluşmaktadır.

- 4.2.6.1.1.** Katılan tüm takımların adları
- 4.2.6.1.2.** Katılan tüm GM'lerin adları

- 4.2.6.1.3. Katılan tüm oyuncuların adları ve pozisyonları
- 4.2.6.1.4. Katılan tüm oyuncuların Başlangıç Oyuncusu/Yedek Oyuncu olma durumu
- 4.2.6.1.5. Takasların tanımları
- 4.2.6.1.6. Takasın bir unsuru olarak bir takımdan diğerine ödenen herhangi bir bedel
- 4.2.6.1.7. Takasın talep edilen yürürlük tarih(ler)i
- 4.2.6.2. Takasa veya takas dizisine dâhil olan her takımın GM'si, RIOT'a yazılı bildirimde bulunmalıdır.
  - 4.2.6.2.1. Eğer bir takım, oyuncuya takas üzerinde onay hakkı tanıyan Oyuncu Hizmet Sözleşmesine konu olan bir oyuncuyu takas etmek isterse, o oyuncunun da yazılı onayının alınması gerekir.

**4.2.7. Yürürlük Tarihi.** Hiçbir durumda bir mevsimdeki herhangi bir takasın yürürlük tarihi, söz konusu mevsim için takas bitim tarihinden sonraki bir tarihte olamaz.

### 4.3. Serbest Oyuncu Anlaşmaları

Bu kurallardaki serbest oyuncu hükümleri; takım istikrarını yükseltmek, takım kimliğine ve bağlılığına zarar veren son dakika kadro değişikliklerini önlemek, ŞL turnuva bütünlüğünü korumak ve seyircilerin ŞL turnuva oyununa yönelik zevklerini arttırmak için getirilmiştir. Bu amaçla, ŞL serbest oyuncuların imza atabilecekleri sınırlı dönemler veya çerçeveler belirlemiştir. Bir ŞL takımı aşağıdaki şartlar altında bir serbest oyuncuyla sözleşme imzalayabilir

#### 4.3.1. Tanımlar

- 4.3.1.1. **Serbest Oyuncu ("SO").** Bir Serbest Oyuncu, ŞL'ye katılmaya uygun olan ya (a) henüz bir ŞL takımıyla geçerli ve yazılı bir Oyuncu Sözleşmesi imzalamamış ya da (b) bir ŞL takımı tarafından serbest bırakılmış veya sözleşmesi yenilenmeyerek sona ermiş olan oyuncudur. Bir takımla yalnızca "müzakere aşamasında" olmak Serbest Oyuncu statüsünü değiştirmez. Serbest Oyuncular tüm ŞL uygunluk gerekliliklerini yerine getirdikleri müddetçe herhangi bir ŞL takımı ile anlaşabilirler.

**4.3.2. Tam Kadro Gerekliliği.** Hiçbir serbest oyuncu anlaşması, ŞL takımının lig aşaması boyunca beş Başlangıç Oyuncusu ve iki yedek oyuncudan oluşan Aktif Kadro bulundurma zorunluluğunu ortadan kaldırmaz.

**4.3.3. RIOT Onayı.** Serbest oyuncu anlaşma talepleri yürürlüğe girmeden önce takım tarafından yazılı olarak yapılmalı ve RIOT tarafından yazılı olarak onaylanmalıdır. Serbest oyuncu anlaşması onay süreci, RIOT'ın anlaşmaların Bölüm 4.3.2'de belirtilen çerçeve dâhilinde yapıldığına ve tüm uygunluk kurallarının ve diğer Kuralların gözetildiğine dair onayından oluşmaktadır. Oyun içi ve dışı olmak üzere davranış kontrolü, lig onayı kapsamındadır. RIOT onayı oyuncuların yanı sıra takım koçları için de gereklidir. Takımlar RIOT onay süreci tamamlanıncaya kadar transferlerini duyuramazlar. Bu durum, oyuncular ve koçların aynı organizasyonla tekrar anlaştıkları durumlar için de geçerlidir.

**4.3.3.1.** Serbest oyuncu anlaşmaları, bu Kurallara Ek B olarak eklenmiş olan Serbest Oyuncu Anlaşması Onay Talep Formu ile yapılmalıdır ve aşağıdaki bilgileri içermelidir:

- 4.3.3.1.1.** Katılan tüm takımların adları
- 4.3.3.1.2.** Katılan tüm GM'lerin adları
- 4.3.3.1.3.** Katılan tüm oyuncuların ad ve pozisyonları
- 4.3.3.1.4.** Katılan tüm oyuncuların Başlangıç Oyuncusu/Yedek oyuncu pozisyonu
- 4.3.3.1.5.** Anlaşmaların talep edilen yürürlük tarihleri

**4.3.3.2.** Serbest oyuncu anlaşmasına katılan takımın GM'si Serbest Oyuncu Anlaşması Onay Talep Formunu imzalamalıdır. İmzalanmamış Serbest Oyuncu Anlaşması Onay Talep Formu, ŞL tarafından işleme alınmayacaktır. Anlaşmaya konu olan oyuncu da Serbest Oyuncu Anlaşması Onay Talep Formu'nu imzalamalıdır.

**4.3.4. Yürürlük Tarihi.** Bir takımın yeni bir oyuncu transfer etmesi durumunda, bu transfer oyuncunun ilgili lig haftasının ilk maçının yetmiş iki (72) saat öncesine kadar RIOT yetkililerine bildirilmelidir. RIOT yetkilileri oyuncunun uygunluğuna ve talebin kurallarla uyumlu olup olmadığına bağlı olarak söz konusu talebi onaylama veya reddetme hakkını saklı tutar. RIOT onayının üzerine, Serbest Oyuncu Anlaşması Onay Talep Formu açıkça aksini öngörmedikçe serbest oyuncu anlaşması Aktif Kadroya ek olarak derhal yürürlükte sayılacaktır. Ancak hiçbir durumda bir mevsimdeki herhangi bir serbest oyuncu anlaşmasının yürürlük tarihi, söz konusu mevsim için Serbest Oyuncu Anlaşması Bitim tarihinin sonrasındaki bir tarih olamaz.

#### **4.4. Yedek Oyuncuların Yükseltilmesi**

Takım koçu, bir Yedek Oyuncuyu terfi ettirip takımın Aktif Kadrosundaki Başlangıç Oyuncusunun yerine geçmesi için "yükseltebilir", veya tersine, seviyesini düşürebilir ve bir

Başlangıç Oyuncusunu Yedek Oyuncu durumuna “indirebilir”. Bu değişiklikler, aşağıdakilere uygun olarak, takımın sezon maçlarının başlangıcından önce RIOT tarafından takımlara bildirilen süre içerisinde yapılmalıdır:

**4.4.1. Simetri.** Takım koçu Yedek oyuncuyu takımın başlangıç kadrosuna terfi ettirdiğinde, bu terfi aynı anda yerine getirilen başlangıç oyuncusunun takası, düşürülmesi veya serbest bırakılmasıyla birlikte yapılmalıdır. Böylelikle takımın başlangıç kadrosu hiçbir zaman beş oyuncudan fazla olmaz.Oyuncu Ekipmanları

**4.4.1.1. Önceki Başlangıç Oyuncusunun Durumu.** GM’ler takımın başlangıç kadrosundan indirilen bir oyuncuya takımın yedek kadrosunda bir pozisyon teklif edebilir; GM böyle bir teklifte bulunmayı seçmezse (örn. Sözleşmeyi sonlandırır) veya oyuncu teklifi reddederse, GM yukarıdaki sınırlamalara tabi olmak kaydıyla Serbest Oyuncu ile yedek kadroyu doldurabilir.

#### **4.4.2. Oyunlar Arasında Yükselme/Düşme**

**4.4.2.1.** Takım koçu seri sırasında oyuncu seviyelerini yükseltip düşürebilir (bkz. **3.5**).

**4.4.3. RIOT Onayı.** Aktif kadro bildirimi, ŞL haftasının ilk oyunundan 72 saat önce RIOT’a takım tarafından yapılmalıdır. Takımın, haftanın ilk maçına çıkaracağı Başlangıç Oyuncuları ve rolleri en geç maçın başlangıç saatine 24 saat kala RIOT’a bildirilmelidir. Değişiklikler e-mail ile sunulacaktır. Herhangi bir değişiklik sunulmadığı takdirde, takım en güncel kadrosuyla oynayacaktır. Oyuncu yükseltme/düşürme taleplerinin onay süreci RIOT yetkililerinin oyuncu yükseltme/düşürmesinin uygun süre içinde ve diğer tüm uygunluk ve diğer Kurallara uygun olarak yapıldığını teyit etmesinden oluşur.

**4.4.3.1.** Oyuncu seviyesi yükseltmesi/düşürmesi talepleri belirlenmiş zamanda RIOT yetkililerine gönderilmelidir. Talepte belirtilmesi gerekli bilgiler aşağıdadır:

- 4.4.3.1.1.** Katılan takımın adı
- 4.4.3.1.2.** Katılan takım koçunun adı
- 4.4.3.1.3.** Katılan tüm oyuncuların ad ve pozisyonları
- 4.4.3.1.4.** Katılan tüm oyuncuların Başlangıç Oyuncusu/Yedek Oyuncu olma durumları
- 4.4.3.1.5.** Seviye yükseltme/düşürmelerin talep edilen yürürlük tarihleri

**4.4.3.2.** Oyuncunun sözleşmesi oyuncuya Başlangıç Oyuncusu kadrosuna yükseltme veya yedeğe çekme konularında onay hakkı tanıyorsa, oyuncunun Takım

içerisinde konumunun değiştirilmesine itiraz etmesi durumunda sözleşmesindeki ilgili madde sonucu belirler.

**4.4.3.3.** Oyuncu'nun Sözleşmesi as kadroya yükseltme veya yedeğe çekme konusunda Oyuncu'ya söz hakkı vermiyorsa, Takım Koçu söz konusu hakkın oyuncuya verilmediğini Oyuncu'nun sözleşmesinden teyit etmelidir.

**4.4.4. Yürürlük Tarihi.** RIOT yetkililerinin onayı üzerine, oyuncunun seviyesinin yükseltilmesi/düşürülmesi onay talebi açıkça ileri bir tarihi yürürlük tarihi olarak belirlememişse, seviye yükseltme/düşürme derhal yürürlüğe girmiş sayılacaktır. Ancak hiçbir durumda bir mevsimdeki herhangi bir yükseltme/düşürmenin yürürlük tarihi, o mevsim için Oyuncu Seviyesi Yükseltme/Düşürme bitiş tarihinin sonrasındaki bir tarih olmayacaktır.

## **5. Oyuncu Ekipmanları**

### **5.1. RIOT Tarafından Sağlanan Ekipmanlar**

RIOT yetkilileri tüm resmi ŞL maçları için aşağıda yer alan kategorilerdeki ekipmanları sunacaktır ve ŞL oyuncuları sadece bu ekipmanları kullanacaktır:

**5.1.1.** Bilgisayar ve Monitör

**5.1.2.** El Isıtıcıları

**5.1.3.** Mikrofonlu kulaklıklar ve/veya kulakiçi kulaklıklar ve/veya mikrofonlar

**5.1.4.** Masa ve sandalye

ŞL oyuncusunun talebi üzerine, RIOT yetkilileri tüm resmi ŞL maçlarında kullanılmak üzere aşağıdaki kategorilerdeki ekipmanları temin edecektir:

**5.1.5.** Bilgisayar Klavyeleri

**5.1.6.** Bilgisayar Faresi

**5.1.7.** Fare Altlıkları

RIOT tarafından sağlanan bütün ekipmanlar RIOT'ın takdirine göre seçilecek ve belirlenecektir.

### **5.2. Oyuncu veya Takım Tarafından Sağlanan Ekipmanlar**

Oyuncular ařağıdaki kategorilerde sayılan, kendilerine veya takımlarına ait olan ekipmanları ma alanına getirebilirler ve bu ekipmanları resmi řL maları sırasında kullanabilirler:

**5.2.1.** Bilgisayar Klavyeleri

**5.2.2.** Bilgisayar Fare ve Kablo Tutacakları

**5.2.3.** Fare Altlıkları

RIOT yetkilileri kendi takdirlerine göre turnuva güvenliğı, emniyeti veya operasyonel verimlilik ve etkinliğı ilişkin gerekelere dayanarak herhangi bir kiřisel ekipman parasının kullanılmasına izin vermeyebilir. Bu ekipmanlara hatalı, doğıru alıřmayan ya da bozuk ekipmanlar da dahildir. Bu nedenle, takımların yanlarında yedek ekipman getirmeleri ve matan nce bu ekipmanları RIOT yetkililerine teslim etmeleri gerekmektedir. Bir ekipmanın RIOT yetkilileri tarafından ma alanında kullanılamayacağına karar verilirse, takımın yedek ekipmanı RIOT yetkilileri tarafından hatalı ekipmanla değıřtirilecektir. Takımın yedek klayve veya faresi olmaması durumunda, basit klayve ve fare RIOT yetkilileri tarafından oyuncuya sağılanacaktır.

Oyuncular, kendilerine veya takıma ait olan ikinci bir mikrofonlu kulaklığı, Takım sponsorları tarafından sağılanmışsa ve her zaman iin kablosu ekilmiş, elektrikten kesilmiş, herhangi bir pili bulunmayan vaziyette tutuluyorsa, dekoratif amala boyunlarında tařımaları, tek istisna saklı kalmak kaydıyla, RIOT tarafından sağılananlar haricinde, ma alanına herhangi bir mikrofonlu kulaklık, kulakii kulaklık ve/veya mikrofon getirmeyecek, kullanmayacak veya zerlerinde tařımayacaktır. İkinci kulaklıkta mikrofon varsa, her zaman iin tamamen geriye ekilmiş veya kapalı vaziyette tutulacaktır.

Riot Games veya LoL rakibi herhangi bir firmanın logosunu/amblesini, veya bu firmaların logosunu/amblesini andıran bir logoyu veya amblemi tařıyan takım veya oyuncu sahipli hibir ekipman ve donanım ma alanına getirilmeyecektir.

### **5.3. Ekipmanların Değıřtirilmesi**

RIOT yetkilileri ekipmanlar veya teknik sorunlardan herhangi bir zamanda řüphelenirse, oyuncu veya RIOT yetkilisi durumun teknik tespitini talep edebilir. RIOT teknisyeni gerekli olduğı řekilde sorunu belirleyecek ve giderecektir. Teknisyenler kendi takdirlerine göre RIOT yetkililerinin ekipmanları değıřtirmesini talep edebilir. Bir ekipmanın değıřtirilmesine ynelik kararlar yalnızca RIOT'ın takdirindedir. Eğıer oyuncu değıřimde kendi ekipmanını kullanmak

isterse, söz konusu ekipman önceden RIOT yetkililerinin onayından geçmiş olmalıdır, aksi takdirde RIOT yetkilileri yeni ekipman sağlayacaktır.

#### **5.4. Oyuncu ve Koç Kıyafetleri**

Oyuncular tüm ŞL maçlarında, RIOT tarafından gerçekleştirilen maç öncesi ve sonrası röportajlarında kendi isimleri olan veya ilk lig haftasında olan bir oyuncu için isimsiz veya kendi ismini içeren resmi takım formalarını giymelidir. Oyuncular maça tek tip forma ve tek tip ceket ile çıkmalıdır. Herhangi bir ŞL etkinliği boyunca tüm oyuncular üst bedenlerinde görünür takım markalı giysilerin yanısıra pantolon ve kapalı ayakkabı giymelidir. Oyuncular tek tip olmak kaydıyla eşofman altı giyebilir. Böyle zamanlarda giyilen ceketler ve diğer tüm giysiler aşağıdaki Bölüm 10'da belirtilen kısıtlamalara ve RIOT yetkililerinin değerlendirme ve takdirlerine tabidirler. Tüm giysiler üzerindeki kesin onay yetkisi RIOT yetkililerine aittir.

Koçlar sahnede oynanan mevsim finallerinde takım elbise giymelidir. Stüdyoda oynanan lig maçlarında ise takım elbise zorunluluğu bulunmamakla birlikte, koçlar belli bir şıklık standardının üzerinde olmalıdır. Hakemler, gerekli gördükleri takdirde bu standardın altında kalan kıyafetler giyen koçlara yaptırım uygulama hakkını saklı tutar. Kapalı ayakkabı ve pantolon kuralları koçlar için de geçerlidir.

#### **5.5. Bilgisayar Programları ve Kullanımları**

Oyuncular RIOT tarafından sağlanacak olan programları kullanacaktır, kendi programlarını yüklemeleri yasaktır. Bu kapsama ısınma alanı bilgisayarları da dâhildir. Isınma alanı bilgisayarlarına bir program yüklemek isteyen oyuncu öncelikle bir ŞL yetkilisine danışmak zorundadır.

**5.5.1. Sesli Konuşma.** Sesli konuşma, yalnızca ŞL'nin sağlayacağı kulaklıklarda kullanılan yerel sistem üzerinden yapılacaktır. Üçüncü parti sesli konuşma yazılımlarının (örneğin, Skype) kullanılması yasaktır. RIOT yetkilileri takdirlerine göre takımın sesli görüşmelerini kontrol edebilir.

**5.5.2. Sosyal Medya ve İletişim.** RIOT bilgisayarlarını herhangi bir sosyal medya veya iletişim sitesi açmak veya sitede paylaşımda bulunmak için kullanmak yasaktır. Bu durum, sayılanlarla kısıtlı kalmamak üzere, Facebook, Twitter, çevrimiçi forumlar/mesaj platformları ve e-mailleri kapsamaktadır.

**5.5.3. Gereksiz Ekipman.** Cep telefonları, hafıza kartları veya MP3 oynatıcı gibi gerekli olmayan ekipmanları her ne sebeple olursa olsun ŞL bilgisayarlarına bağlamak yasaktır.

## **5.6. Oyuncu Hesapları**

Oyuncular RIOT tarafından kendilerine tahsis edilen Turnuva Sunucusu hesaplarına sahip olacaklardır. Tercihlerine göre hesaplarını şekillendirmek oyuncuların kendi sorumluluğundadır. Hesabın Sihirdar ismi RIOT'ın onayladığı şekilde oyuncunun resmi turnuva ismine ayarlı olmalıdır.

## **5.7. Ses Kontrolleri**

Oyuncular ses seviyelerini kontroller üzerinde açıkça işaretlenecek olan minimum ayarların üzerinde tutmalıdır. RIOT yetkilileri, ses seviyesinin çok düşük olduğuna karar verirlerse kendi takdirlerine göre oyunculardan ses seviyelerini yükseltmelerini isteyebilirler.

Mikrofonlu kulaklıklar doğrudan oyuncuların kulakları üzerine yerleştirilmeli, oyun boyunca orada kalmalıdır. Oyuncular mikrofonlu kulaklıkların yerleştirilmesini herhangi bir metotla engelleyemez veya mikrofonlu kulaklıkların ile kulakları arasına şapka, eşarp veya diğer giysi nesneleri dâhil hiçbir şey yerleştiremezler.

## **5.8. Ekipmanların Kurcalanması**

Oyuncular maç başladıktan sonra takım arkadaşlarının sahip olduğu veya takım arkadaşları için temin edilen ekipmana dokunamaz veya tutamaz. Ekipmanları ile alakalı yardıma ihtiyacı olanlar, bir RIOT yetkilisinden yardım talep etmelidir.

# **6. Etkinlik Yeri, Müsabaka Alanı ve Program**

## **6.1. Etkinlik Yerine Genel Erişim**

ŞL Takımlarının resmi ŞL maçları için sınırlandırılmış gösteri merkezi alanlarına erişimleri, aksine önceden RIOT tarafından izin verilmedikçe Takım Üyeleri ile sınırlıdır. ŞL maçlarına katılıma izin verme, münhasır olarak ŞL yetkililerinin takdirindedir.

## **6.2. Maç Alanı**



“Maç alanı”, maç sırasında kullanılan müsabaka bilgisayarlarıyla çevrili alanı ifade eder. Maç sırasında, maç alanında Takım Üyesi olarak sadece oyundaki takımların Başlangıç Oyuncuları bulunabilir.

**6.2.1. Takım Menajerleri.** Menajerler maça hazırlık sürecinde maç alanında bulunabilirler, ancak seçim-yasaklama evresi başlamadan ayrılmalıdırlar ve ardından maç bitinceye kadar dönemezler.

**6.2.2. Kablosuz Cihazlar.** Cep telefonları ve tabletler dâhil kablosuz cihazlar, seçim-yasaklama evresi, duraklatmalar, tekrarlar ve seri araları dâhil olmak üzere turnuva alanında bulunamaz. RIOT yetkilileri maç alanında olan oyunculardan bu cihazları maç öncesinde toplayacaktır ve maç bitiminden sonra kendilerine iade edecektir.

**6.2.3. Yiyecek İçecek Sınırlamaları.** Maç alanına yemek sokmak yasaktır. İçecekler, maç alanında sadece Riot yetkililerinin temin edeceği kapaklıbardaklar kullanılmak şartıyla serbesttir. RIOT yetkilileri bu bardakları talep üzerine oyunculara verecektir.

### 6.3. Diğer Takım Üyeleri İçin Alanlar

Takım Üyeleri İçin Diğer Alanlar , etkinlik yeri içerisinde, RIOT yetkilileri tarafından zaman zaman belirlendiği üzere, oyuncuların dinlenmeleri ve sosyalleşmeleri için tasarlanmış olan, maç alanından ayrı konumlanmış yerlerdir. RIOT yetkililerince aksi yönde özel izin verilmemişse bu alanlara yalnızca Takım Üyeleri girebilir.

## 7. Lig Yapısı

### 7.1. Terimlerin Tanımları

**7.1.1. Maç.** (a) son amacın tamamlanması (bir Nexus’un yok edilmesi), (b) bir takımın teslim olması, (c) bir takımın diskalifiye olması, veya (d) tayin edilmiş galibiyet (Bkz. Bölüm 9.5) yöntemlerinden biriyle –hangisi önce olursa- kazanan belirleninceye kadar oynanan Sihirdar Vadisi haritasındaki müsabakadır.

**7.1.2. Seri.** Bir takımın toplam oyunların çoğunluğunu kazanıncaya kadar , veya iki maç üzerinden oynanan serilerde tüm maçlar tamamlanana kadar oynanan oyun bütünüdür; örneğin, iki maçtan ikisini kazanmak (“iki maç üzerinden” “Bo2”), üç maçtan ikisini

kazanmak (“ ma zerinden” “Bo3”); be matan n kazanmak (“be ma zerinden” “Bo5”). Kazanan takım ya lig formatında galibiyet alacak ya da turnuva formatında bir sonraki msabakaya ykselecektir.

**7.1.3. Mevsim.** Yaklaık  aylık zaman dilimi boyunca oynanan lig oyunu. 2016 Sezonu iki mevsime (Kı ve Yaz) blnecektir. Her bir mevsim  aamadan oluacaktır: (a) Lig aaması, (b) Lig aamasından sonra dzenlenecek olan mevsim finalleri, ve (c) mevsim finallerinden sonra dzenlenecek olan ampiyonluk Ligi Elemeleri.

## 7.2. Aşama Detayları

**7.2.1. Lig Aşaması.** Bu aşama, rakiplerine karşı mevsim başına on dört (14) seri oynayacak olan sekiz takımdan oluşmaktadır. Takımlar ligin bir mevsimi boyunca birbirleriyle ikişer defa, iki (2) maçlık seriler üzerinden (BO2) karşılaşacaklardır. Taraflar önceden belirlenmiş olacak ve takımlar mavi ve kırmızı tarafta rakipleriyle eşit sayıda bulunacaktır (bir maç mavi, bir maç kırmızı). Ligdeki sıralama puan sistemiyle belirlenecektir. Takımlar 2-0 kazandıkları serilerden üç (3) puan, 1-1 berabere kaldıkları serilerden bir (1) puan ve kaybettikleri (0-2) serilerden 0 puan alacaklardır. Tarih ve oyunların tam çizelgesi [www.lolespor.com](http://www.lolespor.com) adresinde bulunabilir.

**7.2.2. Lig Aşaması Tiebreaker Karşılaşması.** Birden fazla takımın Lig aşaması sonunda eşit olması durumunda (aynı kazanma yüzdesine sahip olma olarak tanımlanmıştır), berabere kalan takımlar ikili averaja göre seribaşı olacaktır. Takımlar aynı ikili averaja sahip olurlarsa (her takımın iki takım arasındaki oyunların %50'sini kazanması anlamına gelmektedir), söz konusu takımlar kimin seri başı olacağını belirlemek için bir tiebreaker karşılaşması oynayacaklardır.

Tiebreaker karşılaşmaları, mevsim finallerinin ilk gününden önce, Lig Aşamasının son oyunundan hemen sonra oynanacaktır. Kazanan belirlenene kadar berabere kalmış olan takımlar birbirleriyle mücadele edeceklerdir.

Eğer üç veya daha fazla takım berabere kaldıysa, tiebreakera katılan diğer tüm takımlara karşı takımların ikili averajları dikkate alınacaktır. Eğer tek bir takım, tiebreaker'da diğer tüm takımlara karşı galibiyet üstünlüğüne sahip olursa (oyunların %50'sinden fazlasını kazanmak anlamına gelmektedir, örneğin A takımının hem B takımına karşı, hem C takımına karşı 2-0 üstünlüğü olması durumunda, A takımı üçlü beraberliğin lideri ilan edilecektir), otomatik olarak mümkün olan en yüksek sıralamaya sahip olacaktır ve kalan takımlar arasında yeni bir tiebreaker düzenlenecektir.

Hiçbir takım tiebreaker'da diğer takımlara karşı galibiyet üstünlüğüne sahip olamazsa, şu format kullanılacaktır:

**7.2.3. Üçlü Beraberlik:** İlk olarak takımların ikili averajlarına bakılacak ve bir takım diğerlerine karşı 3-1'lik bir üstünlük elde ettiyse oluşturulacak olan tekli eleme tablosunda bir tur üstten başlayacaktır. Tüm takımların ikili averajları eşitse, takımların mevcut lig

aşaması boyunca aldıkları galibiyetlerin maç süreleri toplanacak ve süre toplamı en düşük olan takım, oluşturulacak tekli eleme tablosuna bir üst turdan başlayacaktır. Galibiyet sürelerinde ikinci ve üçüncü olan takımlar birbirleriyle tek maç üzerinden karşılaşacaktır. Bu maçın kaybedeni beraberlikte sonuncu (üçüncü) ilan edilecektir. Bu karşılaşmanın kazananı, otomatik olarak üst tura çıkan takımla tek maç üzerinden karşılaşacak ve beraberliğin birincisi ile ikincisi belirlenecektir.

**7.2.4. Dörtlü Beraberlik:** Tüm takımların ikili averajlarına bakılacak, takımlar birbirlerine karşı aldıkları galibiyetlerin toplamına göre sıralanıp birbirleriyle eşleştirilecek ve birer maç üzerinden “Kore usulü” oynayacaklardır (Dört takım ikiyeşerli olarak eşleştirilecek, daha sonra kazananlar ve kaybedenler birbirleriyle oynayacaklar). Eğer galibiyet sayılarında eşitlik varsa, galibiyet sayıları eşit takımların lig boyunca aldıkları zaferlerin oyun sürelerinin toplamına bakılacaktır.

**7.2.5. Beşli Beraberlik:** Berabere kalan takımların, birbirlerine karşı aldıkları galibiyetler toplanacak ve takımlar buna göre sıralanacaklardır. Eğer galibiyet sayılarında eşitlik varsa, eşitlik olan takımların mevcut mevsim boyunca kazandıkları maçların sürelerine bakılacak ve süre toplamı en kısa olan takım seribaşı olacaktır. Daha sonra son iki sıradaki iki takım tek maç üzerinden karşılaşacak ve kazanan takım ile üst sıradaki üç takım, tekli eleme tablosuna yerleştirileceklerdir. Bu tekli eleme tablosunda kaybeden takımların sıralamalarının belirlenebilmesi için üçüncülük maçı oynanacaktır.

**7.2.6. Altılı Beraberlik:** Berabere kalan takımların, birbirlerine karşı aldıkları galibiyetler toplanacak ve takımlar buna göre sıralanacaklardır. Eğer galibiyet sayılarında eşitlik varsa, eşitlik olan takımların mevcut mevsim boyunca kazandıkları maçların sürelerine bakılacak ve süre toplamı en kısa olan takım seribaşı olacaktır. Daha sonra takımlar sıralamalarına göre, en üst sıradaki iki takımın bir üst turdan başlayacağı tekli eleme tablosuna yerleştirileceklerdir. Bu tekli eleme tablosunda kaybeden takımların sıralamalarının belirlenebilmesi için üçüncülük ve beşincilik maçları oynanacaktır.

**7.2.7. Yedili Beraberlik:** Berabere kalan takımların, birbirlerine karşı aldıkları galibiyetler toplanacak ve takımlar buna göre sıralanacaklardır. Eğer galibiyet sayılarında eşitlik varsa, eşitlik olan takımların mevcut mevsim boyunca kazandıkları maçların sürelerine bakılacak ve süre toplamı en kısa olan takım seribaşı olacaktır. Daha sonra takımlar sıralamalarına göre, en üst sıradaki takımın bir üst turdan başlayacağı tekli eleme

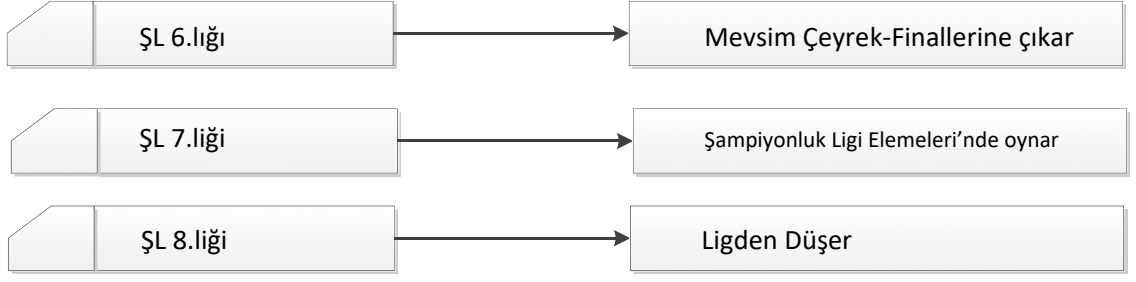
tablosuna yerleřtirileceklerdir. Sıralamaya karar verilebilmesi için 3.'lük maçı ve kaybedenler ağacı oynanacaktır.

**7.2.8. Sekizli Beraberlik:** Berabere kalan takımların, birbirlerine karşı aldıkları galibiyetler toplanacak ve takımlar buna göre sıralanacaklardır. Eğer galibiyet sayılarında eşitlik varsa, eşitlik olan takımların mevcut mevsim boyunca kazandıkları maçların sürelerine bakılacak ve süre toplamı en kısa olan takımlar seribaşı olacaktır. Sıralamaya karar verilebilmesi için 3.'lük ve (7.'lik maçı dâhil) kaybedenler ağacı oynanacaktır.

Tiebreaker karşılaşmaları için bütün taraf seçimleri yazı tura ile belirlenecektir.

**7.2.9. Mevsim Finalleri.** Bu aşama, lig aşamasındaki sıralamalarına göre tabloya yerleřtirilecek altı takım arasında üç tur oynanacak tekli eleme turnuvasından oluşmaktadır. Mevsim finalleri ve Lig Aşamasına göre belirlenmiş 1.'den 5.'ye kadar olan takımlar direkt olarak bir sonraki mevsimde mücadele etmeye hak kazanacaklardır. Ödüller derecelere göre verilecektir (miktarlar daha sonra açıklanacaktır). Her tur 5 maç üzerinden oynanan (Bo5) serilerden oluşacaktır. Mevsim finali Aktif Kadroları, lig aşamasının son haftasındaki Aktif kadrolar ile aynı olmalıdır.





Örnek Mevsim Finailleri Kümesi-ŞL			
1.Tur-Bo5	Yarı finaller-Bo5	Finaller-Bo5	Şampiyon

3 ŞL Sıra 3

1. Maç

6 ŞL Sıra 6

4 ŞL Sıra 4

2. Maç

5 ŞL Sıra 5

3 En yüksek seribaşı

4. Maç

2 ŞL Sıra 2

1 ŞL Sıra 1

5. Maç

4 En düşük seribaşı

2 Oyun 3 Kazananı

6. Maç

1 Oyun 4 Kazananı

Mevsim Şampiyonu

5.lik Maçı-Bo5	5.lik
----------------	-------

3 Oyun 1 Kaybd.

3. Maç

4 Oyun 2 Kaybd.

5.lik

**7.2.10. Otomatik Kme Dşme.**Bir mevsimi sonuncu olarak bitiren takım otomatik olarak Ykselme Ligi'ne dşrlecektir. Bu dşme, Ykselme Ligi Finali'ni birincilikle bitiren bir takımın kme ykselmesiyle aynı ana denk gelecektir.

**7.2.11. Şampiyonluk Ligi Elemeleri.** Bu aşama, mevsimi 6. ve 7. bitiren iki takımın Ykselme Ligi'nden ıkan en iyi iki takıma karşı yapacakları iki matan oluřmaktadırdır. ŞL takımları ařağıda belirtilen řekilde sıralama kazanacaktır. Şampiyonluk Ligi Elemeleri'ndeki iki maın kazananları yeni mevsimde ŞL'de yer alacaktır.

Seri bařı olan ŞL takımı (ŞL mevsim finalini 6. bitiren), Ykselme Finalini 3. bitiren takımla, ŞL lig aşamasını 7. bitiren takım ise Ykselme Ligi Finali'ni 2. bitiren takımla eřleřecektir.

Şampiyonluk Ligi Elemeleri'nde oynayacak takımlar, Şampiyonluk Ligi'nde oynadıkları son mataki kadrolarındaki bařlangı oyuncularının beřinden  tanesini korumak zorundadırlar.

## **8. Ma Sreci**

### **8.1. Program Deęiřiklikleri**

RIOT, kendi takdirine gre belirli bir gndeki ma programını tekrar dzenleyebilir ve/veya bir ŞL maını bařka bir tarihe ekebilir veya ma programını bařka trl deęiřtirebilir. RIOT ma programını deęiřtirirse uygun olan en yakın zamanda tm takımları bilgilendirecektir.

### **8.2. Stdyoya Ulařım**

ŞL etkinlięine katılan takımın Aktif Kadro yeleri, stdyoya RIOT yetkilileri tarafından belirlenen zamandan sonra gelmemelidir.



### 8.3. Hakemlerin Rolü

**8.3.1. Sorumluluklar.**Hakemler oynanan maın öncesinde, ma sırasında ve hemen sonrasında mala alakalı her konuda, soruda ve durumda karar vermeye yetkili olan RIOT yetkilileridir. Hakemlerin görevi bunlarla sınırlı olmamak kaydıyla aşağıdakileri kapsar:

- 8.3.1.1. Ma öncesinde takım dizilimini kontrol etmek
- 8.3.1.2. Oyuncu ekipmanlarını ve ma alanlarını kontrol edip takip etmek
- 8.3.1.3. Ma başlangıcını ilan etmek
- 8.3.1.4. Ma sırasında oyunu duraklatmak/devam ettirmek
- 8.3.1.5. Ma sırasındaki kural ihlallerine ceza vermek
- 8.3.1.6. Maın bitimini ve sonucunu onaylamak

**8.3.2. Hakem Davranışları.**Hakemler her zaman profesyonel bir tutum içinde olmalıdır ve kuralları tarafsızca uygulamalıdır. Herhangi bir oyuncu, takım, takım yöneticisi, ko, sahip veya başka bir kişiye karşı hırs veya önyargıya sahip olmamalıdır.

**8.3.3. Kararların Kesinliğı.**Eğer bir hakem hatalı karar verirse, karar iptal edilebilir. RIOT yetkilileri kendi takdirlerine göre, verilen kararda uygun prosedürün izlenip izlenmediğıne karar vermek için ma sırasında veya sonrasında verilen kararı değerlendirebilirler. Eğer prosedüre uyulmamışsa, RIOT yetkilileri hakem kararını imkan dâhilinde geçersiz kılma haklarını saklı tutar. RIOT yetkilileri, ŞL boyunca verilecek tüm kararlarda her zaman son sözü söyleme yetkisine sahip olacaktır.

**8.3.4. Bahis Yasağı.**Aşağıda Bölüm 10'da yer alan LoL'de bahisleri yasaklayan tüm kurallar, sınırlama olmaksızın hakemlere de uygulanacaktır.

#### 8.4. Turnuva Yaması ve Turnuva Alanı

Turnuva yamasında yapılacak deęişiklikler RIOT'ın takdirinde olacaktır. Turnuva yamasında veya şampiyonların kullanılabilir hale geleceęi tarihlerde RIOT takdirinde yapılacak deęişiklikler takımlara makul bir süre önceden bildirilecektir.

Turnuva yaması aksi bir durum takımlara bildirilmedięi sürece, canlı sunucuda yamanın yayınlanmasının üzerine bir takvim haftası geçtikten sonra güncellenecektir. Haftanın maçları veya mevsim finallerinin başlamış olması halinde yama deęişikliği uygulanmayacaktır.

**8.4.1.** Örnek: Yama X.X, 1 Şubat 2016'da, 23:59'da yayınlanmıştır. Haftanın maçları veya mevsim finalleri başlamadıysa, ŞL turnuva yaması olarak tüm maçlar için 8 Şubat 2015'te 23:59'da veya sonrasında bu yama kullanılmaya uygun olacaktır.

Çıkışının üzerinden en az bir (1) hafta geçmemiş şampiyonlar otomatik olarak kullanılamayacaktır. Deęişikliğe uğrayan şampiyonların durumu, ŞL takdirindedir. Ancak lig haftası içinde, aksi belirtilmedikçe, deęişikliğin canlı sunucuya gelmesinden 1 hafta sonra şampiyon aktif hale gelecektir. Mevsim finalleri içinse, Eğer finaller deęişikliğin yapıldığı yamada oynanacaksa, takdiri RIOT yetkililerine ait olmak üzere, şampiyon kapalı kalacaktır. Şampiyonların açık olup olmayacağı, maçlardan makul bir süre önce takımlara bildirilecektir.

#### 8.5. Maç Öncesi Kurulum

**8.5.1. Kurulum Zamanı.** Oyuncular, maça tamamen hazırlanmış olmaları için maç saati öncesinde belirlenmiş zaman dilimlerine sahip olacaklardır. Oyuncular kendilerine maç öncesi iletilmiş olan listede belirtilmiş olan bütün hususlara riayet etmek zorundadır. RIOT yetkilileri, oyuncuları ve takımları maç programlarının bir parçası olarak belirlenmiş kurulum zamanları ve süreleri hakkında bilgilendirecektir. RIOT yetkilileri, programı her zaman deęiştirebilir. Kurulum zamanı, oyuncuların alandaki RIOT yetkilisinin veya hakemin izni olmadan ve başka bir RIOT yetkilisi eşlik etmeden alandan

ayrılma izinlerinin bulunmadığı maç alanına girdiklerinde başlamış sayılır. Kurulum aşağıdakilerden oluşmaktadır:

**8.5.1.1.** RIOT tarafından sağlanan bütün ekipmanların çalıştığından emin olmak.

**8.5.1.2.** Ekipmanların bağlanması ve ayarlanması

**8.5.1.3.** Sesli sohbet sisteminin düzgün çalıştığından emin olmak

**8.5.1.4.** Rün ve kabiliyet sayfalarının düzenlenmesi

**8.5.1.5.** Oyun içi ayarları yapmak

**8.5.1.6.** Sınırlı oyun içi ısınma

**8.5.2. Oturma Düzeni.** Oyuncular lobiye katılacakları düzende oturmalıdır: Üst Koridor, Orman, Orta Koridor, Nişancı, Destek.

**8.5.3. Ekipmanların Arızalanması.** Eğer oyuncu kurulum süresi boyunca ekipmanlarla alakalı bir sorunla karşılaşursa, derhal bir RIOT yetkilisini uyarmalı ve bilgilendirmelidir.

**8.5.4. Teknik Destek.** RIOT yetkilileri kurulum sürecini yönetmek ve maç öncesi kurulum sürecinde ortaya çıkabilecek sorunları çözmek için hazır bulunacaklardır.

**8.5.5. Maç Başlangıç Saatine Uyuma.** Oyuncunun kurulum sürecine yönelik herhangi bir sorunu tahsis edilen zamanda çözmesi ve maçın belirlenmiş zamanda başlaması beklenmektedir. RIOT yetkililerinin takdirine göre, kurulum sorunlarından kaynaklanan gecikmeler mazur görülebilir. RIOT yetkililerinin takdirine göre gecikmelere ceza verilebilir.

**8.5.6. Maç Öncesi Test Onayı.** Bir RIOT yetkilisi, maçın programa göre başlama zamanından beş dakika öncesine kadar her bir oyuncunun kurulumunu tamamladığını onaylayacaktır.

**8.5.7. Oyuncunun Hazır Olması Durumu.** Maçta on oyuncunun tamamı kurulumun tamamlandığını onayladığında, oyuncular rün sayfalarını değiştiremezler veya ısınma oyununa giremezler.

**8.5.8. Oyun Lobisi Kurma.** RIOT yetkilileri resmi oyun lobisinin nasıl kurulacağına karar verecektir. Testler tamamlandığında RIOT yetkilileri, oyuncularını Üst Koridor, Orman, Orta Koridor, Nişancı, Destek pozisyon sıralamasında oyun lobisine katılmaları için yönlendirecektir.

## 8.6. Oyun Kurulumu

**8.6.1. Seçim-Yasaklama Evresinin Başlaması.** On oyuncu da resmi oyun lobisine girdiğinde, bir RIOT yetkilisi her iki takımın da (aşağıda açıklanan) seçim-yasaklama evresine hazır olduklarını onaylamalarını isteyecektir. Her iki takım da hazır olduklarını onayladığında, bir RIOT yetkilisi oda sahibine oyunu başlatması için talimat verecektir.

Takım Koçu, seçim-yasaklama Evresi boyunca maç alanında bulunabilecek, takımla iletişim kurabilecektir. Takas aşaması sırasında geri sayım sayacı son beş (5) saniyeyi gösterdiğinde takım koçu sahneyi terkederek belirlenmiş konumuna geçecektir.

**8.6.2. Seçim-Yasaklama Evresinin Kaydı.** Seçim-yasaklamalar, Turnuva Çekilişi oyun modu aracılığıyla yapılacaktır. Seçim-yasaklamalar oyun kurulumu öncesinde tamamlanırsa RIOT, kendi takdirine göre resmi seçim-yasaklamayı kaydedecek ve oyun başlangıcını kendileri iptal edecektir.

### 8.6.3. Genel Ayarlar/Oyun Ayarları

**8.6.3.1. Harita:** Sihirdar Vadisi

**8.6.3.2. Takım Boyutu:** 5

**8.6.3.3. İzinli İzleyiciler:** Sadece Lobi

**8.6.3.4. Oyun Tipi:** Turnuva Çekilişi

(Aşağıdaki Kurulum Ekranını İnceleyiniz.)



## 8.7. Seçim-Yasaklama Evresi ve Taraf Seçimi

**8.7.1. Turnuva Çekilişi.** RIOT yetkilileri Turnuva Çekilişi modunu ya da manuel seçimi (örneğin, oyun içi özellikleri kullanılmadan sohbet ile yapılan seçim) kullanmayı tercih edebilir. Seçimler başladıktan sonra, takımların Başlangıç Oyuncuları değiştirilemez. Oyuncular, seçimlerini RIOT yetkilisine bildirmek şartıyla, takımlarının seçtiği herhangi bir Şampiyonu oynayabilir.

**8.7.2. Oyun Unsurlarındaki Sınırlamalar.** Bir eşyaya, Şampiyona, kostüme, kabiliyete ya da Sihirdar büyüsüne, bilinen bir oyun hatasından dolayı veya RIOT'ın takdirine göre belirlenmiş herhangi başka sebeple bir maç sırasında veya maçtan önce herhangi bir zamanda sınırlama getirilebilir.

**8.7.3. Taraf Seçimi.** Takımların Lig aşaması boyunca oynayacağı taraflar, Bölüm 7.3.1'de düzenlendiği üzere, RIOT tarafından önceden belirlenmiş olacaktır. Serilerde, seri başı olan takım tek sayılı oyunlar (örneğin Oyun 1,3, ve 5) için taraf seçimi yapacakken, diğer takım çift sayılı oyunlar (Oyun 2 ve 4) için taraf seçebileceklerdir. Örnek olarak, seri başı olan takım oyun 1'i mavi

tarafıta, oyun 3 ve 5'i kırmızı tarafıta oynamayı seçebilirken, tablonun alt tarafında bulunan takım Oyun 2'yi kırmızı tarafıta Oyun 4'ü mavi tarafıta oynamayı seçebilir. Her iki takımın da ilk maçı için yayın başlangıcından önceki gece oyunun oynanacağı yerin yerel saatine göre 23:59'a kadar son kararlarını sunmaları gerekir. İlk maçıtan sonraki maçılar için ise bildirim Nexus'un patlamasından sonraki 5 dakika içerisinde gerçekleşmelidir. Seçim yapılmazsa, mavi taraf seçilmiş sayılacaktır.

**8.7.4. Seçim Sırası.** Şampiyon seçim-yasaklamaları aşağıda belirtilen şekilde olacaktır:

Mavi Takım= A; Kırmızı Takım=B

1. Yasaklamalar: ABABAB

1. Seçimler: ABBAAB

2. Yasaklamalar: BABA

2. Seçimler: BAAB

**8.7.5. Seçim Hatası.** Bir Şampiyonun seçilmesi veya yasaklanması sırasında hata yapıldığında, hatayı yapmış olan takım RIOT yetkilisini diğer takım yeni seçimini kilitlemeden önce bilgilendirmeli ve seçmek istediği şampiyonu bildirmelidir. Bu durumda süreç tekrar başlayacak ve hata yapmış olan takımın hatasının düzeltilmesi için hatanın yapıldığı noktaya dönelecektir. Hatayı yapan takım RIOT yetkilisine hangi şampiyonu seçmek istediğini diğer takım yeni seçimini kilitlemeden önce bildirmezse, hatalı seçimden geri dönelemeyecektir.

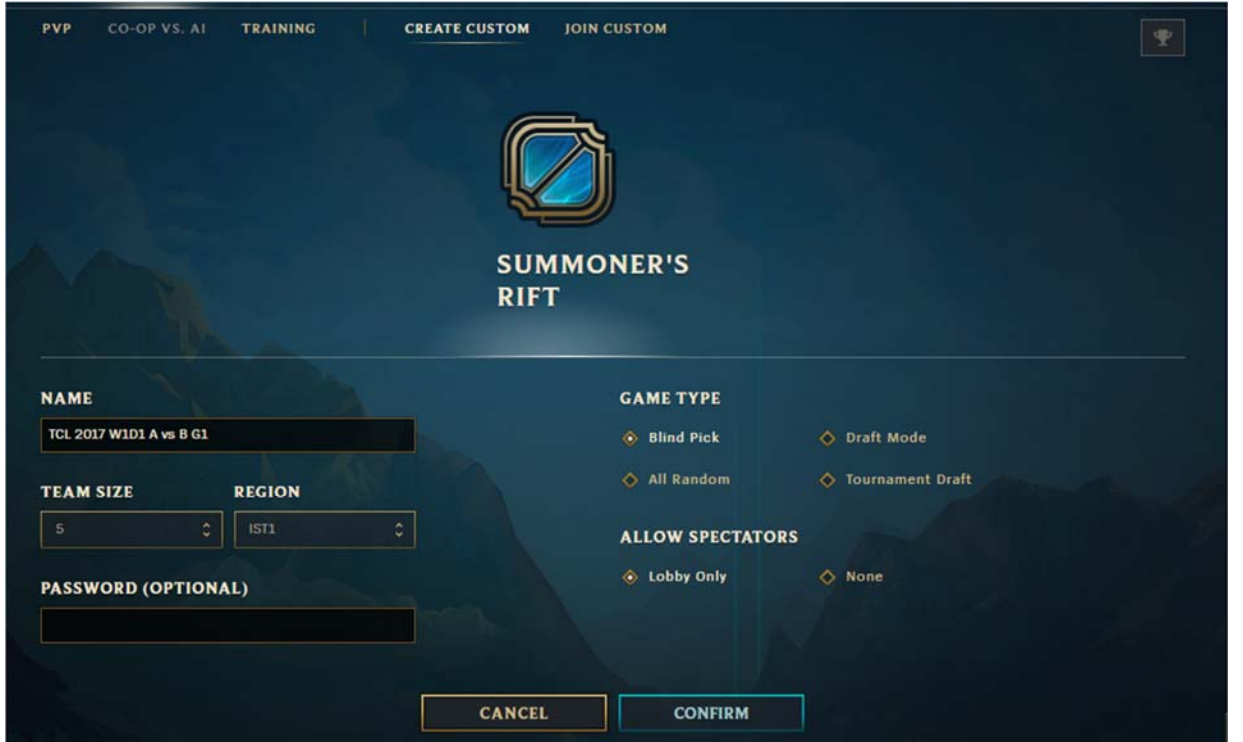
**8.7.6. Şampiyonların Takası.** Takımlar tüm şampiyon takaslarını takas aşamasının bitimine yirmi (20) saniye kala tamamlamalıdır, aksi takdirde sonraki oyunlarında cezaya maruz kalacaklardır.

**8.7.7. Seçim-Yasaklamalardan Sonra Oyunun Başlaması.** Aksi RIOT yetkilisi tarafından belirtilmedikçe seçim-yasaklama evresinin tamamlanmasından hemen sonra oyun başlayacaktır. Bu noktada, RIOT yetkilileri maçı alanından takım üyeleri tarafından yazılmış notlar dâhil olmak üzere tüm basılı materyali kaldıracaktır. Oyuncular, "Serbest Zaman" olarak da bilinen, seçim-

yasaklamaların tamamlanmasıyla oyunun başlaması arasındaki sürede oyundan çıkamazlar.

**8.7.8. Oyunun Kontrollü Başlatılması.** Oyun başlangıcında bir hata olması veya seçim-yasaklama evresini oyun başlangıcından ayırmaya yönelik RIOT kararı olması durumunda, RIOT yetkilisi oyunu Kapalı Seçim modu kullanarak kontrollü bir şekilde başlatabilir. Tüm oyuncular Şampiyonlarını önceki geçerli tamamlanmış seçim-yasaklama evresine uygun olarak seçeceklerdir.

(Aşağıdaki Kurulum Ekranını İnceleyiniz.)



The screenshot shows the 'SUMMONER'S RIFT' lobby screen. At the top, there are tabs for 'PVP', 'CO-OP VS. AI', 'TRAINING', 'CREATE CUSTOM' (selected), and 'JOIN CUSTOM'. The lobby name is 'TCL 2017 W1D1 A vs B G1'. The team size is set to 5, and the region is IST1. The game type is set to 'Draft Mode'. The allow spectators option is set to 'Lobby Only'. There are 'CANCEL' and 'CONFIRM' buttons at the bottom.

**8.7.9. Oyunun Yavaş Yüklenmesi.** Oyunun çökmesi, bağlantının kopması, veya oyunun yüklenme sürecini bozan ve bir oyuncunun oyuna bağlanmasına engel olan herhangi bir hatanın meydana gelmesi durumunda, oyun on oyuncu da bağlanana kadar duraklatılmalıdır.



## 9. Oyun Kuralları

### 9.1. Terimlerin Tanımları

**9.1.1. Oyundan Kasıt Olmadan Kopma.** Oyuncunun oyunla bağlantısının oyun istemcisi, platform, ağ veya bilgisayarla alakalı sorunlar nedeniyle kesilmesi anlamına gelmektedir.

**9.1.2. Oyundan Kasıtlı Kopma.** Oyuncunun oyunla bağlantısının kendi hareketlerine (örneğin, oyundan çıkmasına) bağlı olarak kesilmesi anlamına gelmektedir. Oyuncunun bağlantısının kopmasına yol açan herhangi bir hareketi oyuncunun gerçek niyetine bakılmaksızın kasıtlı sayılacaktır.

**9.1.3. Sunucunun Çökmesi.** Oyun sunucusu, Turnuva Sunucusu, veya müsabaka alanının internetine bağlı sorunlarla alakalı olarak tüm oyuncuların oyundan düşmesi anlamına gelmektedir.

### 9.2. Geçerlilik Kazanmış Oyun

Geçerlilik Kazanmış Oyun ("GKO"), on oyuncunun da bağlandığı ve rakip takımlar arasında kayda değer bir etkileşimin sağlandığı oyun anlamına gelmektedir. Oyun GKO statüsüne ulaştığında oyunun baştan başlatılmasına izin verilebilen süreç sona erer, bu noktadan itibaren oyun "resmi" sayılacaktır. GKO başladıktan sonra oyunun baştan başlatılmasına sadece sınırlı şartlar altında izin verilecektir (Bölüm 9.4'ü inceleyiniz). GKO'yu başlatacak olan şartlara örnekler:

**9.2.1.** Minyonlara, orman canavarlarına, kulelere veya rakip Şampiyonlarına yapılan herhangi bir saldırı veya kabiliyet atışı.

**9.2.2.** Oyuncuların birbirlerinin görüş alanına girmesi.

**9.2.3.** Nehiri geçme ve rakip takımın ormanı ile bitişik çalıya girmeyi de içeren, herhangi bir takım tarafından karşı tarafın ormanına ayak basmak, görüş sağlamak veya yetenek atışı kullanmak.

**9.2.4.** Oyun sayacının iki dakikaya ulaşması (00:02:00)

### 9.3. Oyunun Durdurulması

Eğer bir oyuncu RIOT yetkilisini bilgilendirmeden veya oyunu durdurmadan kasıtlı olarak bağlantısını keserse, RIOT yetkilisi durdurma uygulamak zorunda değildir. Herhangi bir duraklatma veya durdurma boyunca, RIOT yetkilisi tarafından izin verilmedikçe oyuncular maç alanını terkedemez.

**9.3.1. Talimatla Duraklatma.** RIOT yetkilileri kendi takdirlerine göre herhangi bir zamanda maçın duraklatılmasını isteyebilir veya bir oyuncunun bilgisayarından maçı duraklatabilir.

**9.3.2. Oyuncunun Duraklatması.** Oyuncular ancak aşağıda belirtilen durumlardan hemen sonra maçı durdurabilir, fakat bir RIOT yetkilisine duraklatmadan sonra derhal işaret vermeli ve duraklatmanın sebebini belirtmelidir. Aşağıdakiler kabul edilebilir gerekçeler arasındadır:

**9.3.2.1.** Bağlantının kasıt olmadan kopması

**9.3.2.2.** Bir donanım veya yazılım arızası (örneğin, monitör gücünün kesilmesi, ekipman arızası veya oyundaki hatalar)

**9.3.2.3.** Oyuncunun fiziksel etkiye maruz kalması (örneğin alandaki seyircilerin müdahalesi veya kırık sandalye) veya hastalanması / sakatlanması

Oyuncu hastalanma veya sakatlanması halinde takım; oyuncunun hazır, istekli, makul bir süre içinde oynamaya devam edecek durumda olup olmadığını değerlendirmek için kendi takdirlerine göre oyunu duraklatabilecek olan bir RIOT yetkilisini uyarmalıdır. Makul sürenin ne kadar olacağına RIOT yetkilisi karar verecektir, ancak bu süre birkaç dakikayı geçemez. RIOT yetkilisi oyuncunun makul bir süre içerisinde oyuna dönemeyeceğine karar verirse ve rakip takıma Tayin Edilmiş Galibiyet (Bölüm 9.5'i inceleyiniz) verilmeyecekse bahsi geçen oyuncunun takımı oyunu hükmen kaybetmiş sayılacaktır.

**9.3.3. Oyunun Devam Ettirilmesi.** Oyuncular, duraklatma gerçekleşikten sonra oyunu devam ettiremez. Takım kaptanlarının oyun içi sohbet vasıtasıyla her iki takımın da hazır olduğunu belirtmesini takiben RIOT yetkilisinin onayının alınması, tüm oyuncuların haberdar edilmesi ve yerlerinde hazır

bulunmasından sonra izleyici konumundaki yetkililer duraklatılmış oyunu tekrar başlatacaktır.

**9.3.4. İzinsiz Duraklatma.** Eğer oyuncu RIOT yetkilisinin izni olmadan oyunu duraklatır veya başlatırsa, bu durum haksız oyun kapsamında sayılacak ve RIOT yetkililerinin takdirine göre ceza uygulanacaktır.

**9.3.5. Duran Oyun Esnasında Oyuncuların İletişimi.** Mücadele eden tüm takımların eşitliği gözetildiği için, oyuncular hiçbir şekilde duran oyun sırasında birbirleriyle iletişim kuramaz. Şüphenin ortadan kaldırılması için, oyuncular sadece oyunun durma sebebini tanımlamak ve sorunu çözmek amacıyla hakemle iletişime geçebilir. Eğer duraklama yeterince uzun sürerse, hakemler kendi takdirlerine göre, oyunun tekrar başlatılmasından önce takımların oyun şartlarını tartışmak üzere konuşmalarına izin verebilir.

#### **9.4. Oyunun Baştan Başlatılması**

Hangi şartların oyunun baştan başlatılmasını haklı kılacağı yalnızca RIOT yetkililerinin takdirine tabidir. Aşağıdaki şartlar sadece örnek teşkil etmektedir:

**9.4.1. GKO'dan Önce Yeniden Başlatma.** GKO statüsüne erişilmemişse oyunun baştan başlatılabileceği durumlara örnekler aşağıda sayılmıştır.

**9.4.1.1.** Eğer oyuncu rün, kabiliyet veya arayüz ayarlarının oyun lobisinden maça doğru aktarılmadığını fark ederse, oyunu bunları ayarlamak için duraklatabilir. Eğer ayarlar doğru şekilde yapılamıyorsa, oyun baştan başlatılabilir.

**9.4.1.2.** Eğer RIOT yetkilisinin takımların minyonların çıkışına yetişememesi gibi durumlar da dâhil teknik sıkıntıların oyunu kaldığı yerden normal bir şekilde devam ettirmeye elverişli olmadığına karar vermesi.

**9.4.2. GKO Sonrasında Yeniden Başlatma.** GKO başladıktan sonra oyunun baştan başlatılabileceği durumlara örnekler aşağıda sayılmıştır.

**9.4.2.1.** Maç sırasında herhangi bir anda maç istatistiklerini veya oynanış mekaniğini önemli ölçüde değiştiren kritik bir oyun hatası yaşanır.

**9.4.2.2.** Eğer RIOT yetkilisi haksız çevresel koşulların olduğuna karar verirse (ör. Fazla gürültü, kötü hava şartları, kabul edilemez güvenlik riskleri).

**9.4.3. Yeniden Başlatma ve Kurtarma Protokolü.** Maç sırasında herhangi bir anda, oyun içinde oyun istatistiklerini veya oynanış mekaniklerini etkileyen kritik bir hata gerçekleşmesi veya harici çevresel faktörlerin dayanılmaz bir hale gelmesi durumunda yeniden başlatma veya kurtarma gerçekleştirilir.

**9.4.3.1.** Yeniden başlatma veya kurtarmanın gerçekleştirilmesi için bazı kesin şartların gerçekleşmesi gerekir. Şampiyonluk Ligi hakemleri, hatanın kritik ve doğrulanabilir olduğuna karar vermelidir. Kritik olarak değerlendirilen bir hata, oyuncunun maç esnasında oynayabilme yeteneğine zarar veren hata tipidir. Hatanın, oyuncunun oynayabilme yeteneğine zarar verdiğine karar verme yetkisi sadece Şampiyonluk Ligi hakemlerine aittir. Hatanın doğrulanabilir olarak değerlendirilmesi için, hatanın kesin olarak var olması ve oyuncu hatasından kaynaklanmaması gerekmektedir. Oyun-içi izleyici söz konusu olayı yeniden oynatmalı ve hatayı doğrulamalıdır.

**9.4.3.2.** Bir oyuncu kritik bir hata yaşadığına inanıyorsa, oyunu durdurmalı ve bir hakemi zamanında haberdar etmelidir. Eğer bir oyuncunun avantajlı bir zamanda yeniden başlatmak için bir hatayı belirtmekte gecikmesi durumu fark edilirse, yeniden başlatma veya kurtarmaya izin verilmeyecektir.

**9.4.3.3.** Eğer Şampiyonluk Ligi hakemleri hatanın kritik ve doğrulanabilir olduğuna karar vermişse ve oyuncu duraklatma protokolünü takip ettiyse, Baş Hakem: (i) Belirleyici Felaket Kurtarma Aracı'nın ("Kronokırılma") oyunu onarıp onaramayacağına karar verir ve (ii) söz konusu hatanın Kronokırılma ile onarılmaya uygunluğuna karar vermek için merkezi hata veritabanına danışır. Bilinen hatalar üç kategoriye ayrılmıştır:

**Her Zaman Kullanılan:** Bu hatalar doğaları gereği oyunu bozabilir. Kronokırılma'nın oyunu hatanın düzeltilebileceği veya tetikleyicisinden kaçınılabileceği bir duruma geri getirebileceğine karar verilmiştir.

**Bedelsiz:** Bu hatalar normal oyun düzenini Kronokırılma'yı gerektirecek kadar bozmayan hatalardır. Bedel şu şekilde belirlenir: (i) şampiyon ölümleri, (ii) alınan görevler (oyunun duraklatılma anında devam etmeyenler; yani ejderhanın çekilmiş olması veya uç oyuncunun alt koridor kulesinde minyon dalgasıyla karşısında kimse yokken kuşatma yapması gibi bir durum yoksa); veya (iii) “duran oyun durumu” (yani oyunu geri çekeceğimiz nokta, aşağıda tanımlandı) ile duraklatma sırasındaki maçın durumu arasında sihirdar büyü kullanımı (normal oyun düzeninin dışında bu kuralı tetiklemek için sihirdar büyü kullanan oyuncular hariç). Görüş (yerleştirilen veya yok edilen totemler), bir oyuncunun ulti kullanması, biçilen minyonlar, vs. oyunda kendine has bir bedeli olan ama Kronokırılma kullanımına karar verme seviyesini arttırmayan faktörlerdir.

**Kronokırılmasız:** Hata, oyunun daha erken safhasına geri döndürülse bile düzeltilemiyor veya Kronokırılma kullanımından kaynaklı bir gecikmeye sebep olacak kadar oyuna etki etmiyorsa bu kategoride yer alır.

**9.4.3.4.** Eğer hata bilinmiyorsa Baş Hakem, hata hakkındaki bütün verileri toplar, Kronokırılma'nın oyunu onarabilme durumuna karar verir ve hatayı yukarıdaki kategorilerden hangisine koyacağına karar verir.

**9.4.3.5.** Kronokırılma'nın oyunu onaracağını varsayarsak:

**9.4.3.5.1.** Eğer hata “**Her Zaman Kronokırılma Kullanılan**”

olarak değerlendirildiyse, Baş Hakem takımların hata sebebiyle büyük miktarda dezavantajlı olup olmadığına karar verir ve büyük miktarda dezavantajlı olan takıma (bu iki takım birden de olabilir) Kronokırılma ile maç onarma teklifi sunar, ancak bu takıma oyunun hangi noktaya döneceği söylenmez. Eğer büyük oranda dezavantajlı olan takım Kronokırılma isterse, Baş Hakem hata gerçekleşmeden önceki anlarda uygun bir duran oyun anı bulmaya çalışır. Duran oyun durumu, iki takımın

da maç sırasında birbiriyle ağır bir şekilde takas yapmadığı anlara verilen addır, ancak küçük miktarda takasların gerçekleştiği anlar da duran oyun sayılabilir. Uygun bir duran oyun durumu olmaması halinde de oyun Baş Hakem'in takdirinde olmak üzere, hata öncesi bir ana geri çekilebilir.

**9.4.3.5.2.** Eğer hata "**Bedelsiz Kronokırılma**" olarak belirlenmişse, Baş Hakem oyunun yukarıda tanımlandığı gibi bir duran oyun durumuna onarılabilme olasılığına karar verir. Eğer bedelsiz olduğuna karar verilirse, Baş Hakem takımların hata sebebiyle büyük miktarda dezavantajda olup olmadığına karar verir ve büyük miktarda dezavantajlı olan takıma (bu iki takım birden de olabilir) Kronokırılma ile maçı onarma teklifi sunar, ancak bu takıma oyunun hangi aşamada duran oyuna döneceği söylenmez. Eğer büyük oranda dezavantajlı olan takım Kronokırılma isterse, Baş Hakem hata gerçekleşmeden önceki anlarda uygun bir duran oyun anına oyunu onarır. Eğer duran oyun durumuna dönmek bir bedel tetikliyorsa, oyun devam eder.

**9.4.3.5.3.** Eğer bir hata "**Kronokırılmasız**" olarak belirlenirse, ya büyük bir hata olduğu ve Kronokırılma tarafından tamir edilemediği için oyun yeniden başlatılır (aşağıda anlatıldığı üzere), ya da önemsiz bir hataysa Kronokırılmayla kurtarılabilmesinden bağımsız olarak hataya rağmen oyuna devam edilir (hata Kronokırılma kullanımına değmeyecek düzeydeyse).

**9.4.3.6.** Eğer Kronokırılma oyunu kurtaramıyorsa ya da hata Kronokırılmasız olarak belirtilmiş ve önemli bir hata ise, Baş Hakem takımların hata sebebiyle büyük miktarda dezavantajlı olup olmadığına karar verir ve büyük miktarda dezavantajlı olan takıma (bu iki takım birden de olabilir) maçı yeniden kurma teklifi sunar. Eğer büyük miktarda dezavantajlı olan takım maçın yeniden kurulmasını kabul ederse, Bölüm 9.4'te belirtilen kurallar doğrultusunda oyun baştan başlatılır. Ancak, eğer yeniden başlatma şampiyon hatasından

kaynaklıysa Geçerlilik Kazanmış Oyun durumu fark etmeksizin maç ayarları (seçimler ve yasaklamalar dâhil olmak üzere) geçerli sayılmaz ve hata, özel bir oyun etkeninin (yani bir kostümün yasaklanması gibi) tamamen kaldırılması sayesinde düzelmiyorsa en azından günün geri kalan maçlarında söz konusu şampiyon seçilemez hale gelir.

**9.4.3.7.** Monitör, bilgisayar veya sunucu kaynaklı bir donanım hatası durumunda, Baş Hakem takımların hata sebebiyle büyük miktarda dezavantajlı olup olmadığına karar verir. Eğer etkilendiği yönünde karar verirse (bu iki takım birden de olabilir), Şampiyonluk Ligi hakemleri maçı hatanın olduğu noktaya onarmayı dener. Bu an, Baş Hakem tarafından hatadan önceki duran oyun durumuna uygun olarak seçilir. Oyuncunun sahip olduğu klavye veya fare gibi aksesuarlarda hata oluşması halinde, Şampiyonluk Ligi hakemleri Kronokırılma'yı çalıştırmayacak veya yeniden başlatma teklif etmeyeceklerdir.

**9.4.4. Kontrollü Ortam.** Seçim-yasaklamalar veya Sihirdar büyüleri dâhil ancak onlarla sınırlı kalmamak üzere belli şartlar, GKO'ya erişmemiş oyunların baştan başlatılmasında korunabilir. Ancak maç GKO statüsüne ulaşmışsa, RIOT yetkilileri herhangi bir seçimi muhafaza edemez.

**9.4.5. Oyuncunun Ayarları Onaylaması.** Her takım kaptanı, GKO tesis edilmeden önce takımındaki bütün oyuncuların (rünler, kabiliyetler, kontroller, ve arayüz ayarları dâhil) oyun ayarlarını tamamladığını doğrulamalıdır. Doğrulamadaki herhangi bir hata, GKO tesis edildikten sonra oyunun baştan başlatılmasına haklı sebep oluşturmaz.

## **9.5. Tayin Edilmiş Galibiyet**

RIOT yetkililerinin oyunu baştan başlatmaya karar vermesine neden olacak teknik bir sıkıntı olması durumunda, RIOT bunun yerine bir takımı oyunun galibi olarak tayin edebilir. Eğer oyun, oyun saatine göre yirmi (20) dakikadan fazla oynandıysa

(00:20:00), RIOT yetkilileri kendi takdirlerine göre takımlardan birinin yenilgiden kaçamayacağına makul bir kesinlik derecesine kadar karar verebilir. Aşağıdaki kıstaslar makul kesinliğin kararlaştırılmasında kullanılabilir.

**9.5.1. Altın Farkı.** Takımlar arasındaki altın farkı %33'den fazlaysa

**9.5.2. Kalan Kule Farkı.** Takımlar arasındaki kalan kule sayısındaki fark yediden (7) fazlaysa.

**9.5.3. Kalan İnhibitör Farkı.** Takımlar arasındaki kalan inhibitör sayısı ikiden (2) fazlaysa.

## **9.6. Maç Sonrası Süreç**

**9.6.1. Sonuçlar.** RIOT yetkilileri, oyun sonuçlarını onaylayıp kaydedeceklerdir.

**9.6.2. Teknik Notlar.** Oyuncular teknik sorunları RIOT yetkililerine bildireceklerdir.

**9.6.3. Mola.** RIOT yetkilileri, oyuncuları sonraki oyunun seçim-yasaklama evresi başlamadan önce kalan zaman hakkında bilgilendireceklerdir. Seçim-yasaklama evresi, takımın maç alanında tam kadro bulunup bulunmadığına bakılmaksızın çizelgedeki zamana uygun olarak başlayacaktır. RIOT yetkilileri, kendi takdirlerine göre oyuncu hesaplarına giriş yapabilir ve oyun lobisine katılabilir. Takımdan tek bir oyuncu dahi seçim-yasaklama evresi başladığında maç alanında hazır bulunursa, takımı için tüm seçim-yasaklamalara o oyuncu karar verecektir; Ancak, seçim-yasaklama evresi başladığında hiçbir oyuncu maç alanında bulunmazsa, o takım hükmen mağlup olmuş sayılır.

**9.6.4. Hükmen Mağlubiyetin Sonuçları.** Hükmen mağlubiyet sonucu kazanılmış maçlar bir takım için maçı kazanmaya yetecek minimum sayı ile bildirilecektir (örneğin, 1 maç üzerinden oynanan seriler için 1-0, , 2 maç üzerinden oynanan seriler için 2-0, 3 maç üzerinden oynanan seriler için 2-0, 5 maç üzerinden oynanan seriler için 3-0). Başka bir istatistik hükmen kaybedilmiş maçlar için tutulmayacaktır.



## **9.7. Seri Sonrası Süreç**

**9.7.1. Sonuçlar.** RIOT yetkilileri, maç sonuçlarını kayıt ve tasdik edeceklerdir.

**9.7.2. Sonraki Maç.** Oyuncular, çizelgedeki sonraki maçları dâhil müsabakadaki güncel sıralamaları hakkında bilgilendirilecektir.

**9.7.3. Maç Sonrası Yükümlülükleri.** Oyunculara; sayılanlarla sınırlı olmamak üzere, basında görünüşleri, röportajlar veya maçla alakalı başka konulara yönelik maç sonrası yükümlülüklerine dair bilgi verilecektir.

## 10. Oyuncu Davranışları

### 10.1. Müsabakada Davranışlar

**10.1.1. Haksız Oyun.** Aşağıdaki davranışlar haksız oyun teşkil edecek olup RIOT yetkililerinin takdirlerine göre cezaya tabi olacaklardır.

**10.1.1.1. Gizli Anlaşma.** Gizli anlaşma, iki veya daha fazla oyuncu arasında ve/veya müttefikler arasında rakip oyunculara karşı avantaj sağlamak için yapılan anlaşmaları ifade etmektedir. Gizli anlaşmalar, bunlarla sınırlı olmamak kaydıyla aşağıda belirtilmiştir:

**10.1.1.1.1.** İki veya daha fazla oyuncu arasında birbirine zarar vermemeye, birbirini engellememeye veya oyunda makul standartlarda mücadele etmemeye yönelik anlaşma olarak tanımlanan yumuşak oyun

**10.1.1.1.2.** Ödül parasını ve/veya diğer kazanımları paylaşmaya dair önceden anlaşma yapmak

**10.1.1.1.3.** Suç ortağı ile oyuncular arasında elektronik veya başka türlü işaret gönderimi/alımı

**10.1.1.1.4.** Ekonomik kazanım veya başka bir amaç için oyunu bilerek kaybetmek veya başka bir oyuncuyu aynı şekilde davranması için ikna etmek

**10.1.1.2. Rekabette Dürüstlük.** Takımlardan bir ŞL oyununda her zaman en iyi performanslarını sergilemeleri, sportmenlik, dürüstlük ve adaletli oyun prensiplerine aykırı hareketlerden kaçınmaları beklenmektedir. Açık olmak adına, takım kurulması ve seçim-yasaklama evresi bu kuralın ihlal edilip edilmediğine bakılırken gözönünde bulundurulmayacaktır.

**10.1.1.3. Bilgisayar Korsanlığı.** Hack, League of Legends istemcisinin herhangi bir oyuncu, takım veya kişi tarafından oyuncu veya takım adına hareket edilerek değiştirilmesi olarak tanımlanmıştır.

**10.1.1.4. İstismar.** İstismar herhangi bir oyunuçi hatadan bilerek faydalanmak olarak tanımlanmıştır. İstismar, bunlarla sınırlı kalmamak kaydıyla, aşağıdakileri kapsamaktadır: eşya satın almada, tarafsız minyon etkileşimleri ve Şampiyon kabiliyeti kullanımlarındaki hatalar veya RIOT yetkililerinin takdirinde olmak üzere, herhangi başka bir oyun fonksiyonunun öngörülenden farklı biçimde kullanılması.

**10.1.1.5. İzleyici Monitörleri.** İzleyici monitörlerine bakmak veya bakmaya teşebbüs etmek anlamına gelmektedir.

**10.1.1.6. Hesap Paylaşımı.** Başka bir oyuncunun hesabı altında oynamak veya başka birini başkasının hesabı altında oynamaya kışkırtmak, teşvik etmek veya yönlendirmek anlamına gelmektedir.

**10.1.1.7. Hile Yöntemleri.** Herhangi tipteki bir hile cihazının ve/veya hile programının veya sinyal cihazları, el işaretleri gibi herhangi bir benzer hile yönteminin kullanımı anlamına gelmektedir.

**10.1.1.8. Kasıtlı Oyundan Çıkma.** Makul ve açıkça belirtilen bir neden olmaksızın bağlantının kasıtlı olarak kesilmesi anlamına gelmektedir.

**10.1.1.9. RIOT'ın Takdir Yetkisi.** Herhangi başka bir hareket, yapılması gereken hareketi yapmama veya RIOT yetkililerinin takdirinde olmak üzere bu Kuralları ve/veya RIOT tarafından rekabete dayalı oynanış maksadıyla getirilmiş olan bütünlük kurallarını ihlal eden davranışlar anlamına gelmektedir.

**10.1.2. Kutsal Şeylere Hakaret veya Nefret Söylemi.** Bir takım üyesi, müstehcen, terbiyesiz, kaba, aşağılayan, tehdit, istismar veya iftira niteliğinde, kötüleyici, lekeleyici veya başka bir şekilde saldırgan veya sakıncalı dil kullanamaz veya herhangi bir zaman maç alanında veya yakınında kin veya ayrımcılık yapamaz, birini yapmaya teşvik edemez. Bir takım üyesi; RIOT veya yüklenicileri tarafından temin edilen veya uygun bulunan hiçbir binayı, hizmeti veya ekipmanı yasaklanmış olan bu iletişimleri gerçekleştirmek veya başka türlü ulaşılabilir kılmak için kullanamaz. Bir takım üyesi, sosyal medyada veya yayın gibi herhangi bir kamuya açık etkinlikte bu tarzda bir dil kullanamaz.

**10.1.3. Kırıcı Davranışlar/Hakaretler.** Bir Takım Üyesi; karşı Takım Üyesine, hayranlara veya yetkiliye hakaret niteliğinde, dalga geçen, kırıcı veya düşmanca hiçbir harekette veya davranışta bulunamaz veya başkasını bunları yapmaya teşvik edemez.

**10.1.4. İstismar Edici Davranışlar.** RIOT yetkililerinin, Takım Üyelerinin ve seyircilerin istismar edilmesine göz yumulmayacaktır. Sayılanlarla sınırlı olmamak üzere, başka oyuncunun bilgisayarına, vücuduna veya eşyasına dokunmak dâhil tekrarlanan görgü kurallarını ihlal eden davranışlar, ceza ile sonuçlanacaktır. Takım Üyeleri ve (varsa) konukları maça katılan tüm bireylere saygılı davranmak zorundadır.

**10.1.5. Stüdyo Müdahaleleri.** Hiçbir takım üyesi ışıklara, kameralara veya diğer stüdyo ekipmanlarına dokunamaz veya başka türlü müdahalede bulunamaz. Takım üyeleri sandalyeler, masalar veya diğer stüdyo ekipmanları üzerine çıkmamalıdır. Takım üyeleri RIOT stüdyo personelinin tüm talimatlarına uymalıdır.

**10.1.6. İzinsiz İletişim.** Tüm cep telefonları, tabletler ve sesli ve/veya “çalan” diğer elektronik cihazlar oyundan önce oyun alanından kaldırılmalıdır. Oyuncular maç alanındayken mesaj/e-posta gönderemez, sosyal medya kullanamaz. Maç sırasında Başlangıç Oyuncusu tarafından yapılan iletişim o oyuncunun takımındaki oyuncularla sınırlı kalmalıdır.

**10.1.7. Giysiler.** Takım üyeleri çoklu logolu, yamalı veya reklamsal dil barındıran giysiler giyebilir. RIOT, bunlarla sınırlı olmaksızın aşağıda örnekleri verilen sakıncalı veya hakaret edici giysileri engelleme hakkını her zaman saklı tutar:

**10.1.7.1.** RIOT'ın kendi takdirine göre etik saymadığı ifadeler veya herhangi bir ürün veya hizmet hakkında yanlış, ispatlanmamış veya yersiz iddia içerenler.

**10.1.7.2.** Herhangi bir reçetesiz satılamayan ilaç, tütün ürünü, ateşli silah, tabanca veya mermi reklamı yapanlar.

**10.1.7.3.** Sayılanlarla sınırlı kalmamak kaydıyla, piyango veya kumarı teşvik eden, özendiren veya destekleyen teşebbüs, hizmet veya ürün dâhil ŞL bölgesinde yasadışı sayılan bir eylem oluşturan veya onlarla bağlantılı unsurları içerenler.

**10.1.7.4.** İftira eden, müstehcen, küfür, kaba, itici veya hakaret barındıran unsurları içerenler veya iç organ işlevleri veya iç durumun bulgu niteliğindeki sonuçlarını tarif veya tasvir eden, veya toplumsal olarak kabul edilmeyen konulara atıfta bulunanlar.

**10.1.7.5.** Herhangi bir pornografik websitesinin veya pornografik ürünün reklamını yapanlar.

**10.1.7.6.** Hak Sahibinin rızası olmadan kullanılan veya herhangi bir ihlal, güveni kötüye kullanma veya haksız rekabetin başka türlerine yönelik iddiaya sebep olacak veya bu iddialara RIOT veya bağlı şirketlerini maruz bırakacak herhangi bir marka, telif hakkı veya fikri mülkiyetin başka bir unsurunu içerenler.

**10.1.7.7.** Karşı takım veya oyuncuyu veya herhangi başka bir kişiyi, müesseseyi veya ürünü küçük gören veya şerefini zedeleyenler.

**10.1.7.8.** RIOT yukarıda sayılan giyim kurallarına uymayan Takım Üyelerinin maça girişlerini veya devamlı katılımlarını engelleme hakkını saklı tutar.

**10.1.8. Kimlik.** Oyuncu yüzünü örtemez veya kimliğini RIOT yetkililerinden gizleyecek teşebbüslerde bulunamaz. RIOT yetkilileri her zaman her oyuncunun kimliğini tespit edebilmelidir ve oyunculara kimliklerini engelleyen veya diğer oyuncuların veya RIOT yetkililerinin dikkatlerini dağıtan unsurları çıkarmaları için talimat verebilir. Bu sebeple; örneğin siperlikli herhangi bir şapka, siperliğin herhangi bir kameranın görüş hattını engellemeyeceği şekilde ters şekilde takılmalıdır.

## **10.2. Profesyonellik Dışı Davranışlar**

**10.2.1. Kurallara İlişkin Sorumluluk.** Aksi açıkça belirtilmediği takdirde, bu Kuralların ihlalleri, kasıtlı olarak yapılmış olsun ya da olmasınlar cezalandırılabilirler. Söz konusu ihlallere teşebbüsler de cezalandırılabilir.

**10.2.2. Taciz.** Taciz etmek yasaktır. Taciz, bir şahsın onurunu zedeleyerek o şahsı izole etmek veya toplum dışına itmek amacıyla belli bir süreç boyunca yapılan sürekli, sistematik, düşmanca hareketler olarak tanımlanır.

**10.2.3. Cinsel Taciz.** Cinsel taciz yasaktır. Cinsel taciz, istenmeyen cinsel yaklaşımlar olarak tanımlanmıştır. Değerlendirme, makul bir insanın eylemi istememe veya saldırganlık olarak değerlendirmesi üzerine kurulmuştur. Herhangi bir cinsel tehdit/baskı veya cinsel lütuf karşısında fayda vaatlerine hiçbir şekilde göz yumulmayacaktır.

**10.2.4. Ayrımcılık ve Karalama.** Takım Üyeleri; ırk, deri rengi, etnisite, milli veya sosyal köken, cinsiyet, dil, din, politik görüş veya herhangi bir başka görüş, ekonomik durum, doğum veya başka bir statü, cinsel yönelimler veya herhangi başka bir sebeple hor gören, ayıran veya aşağılayan sözcükler veya hareketler vasıtasıyla ülkelerin, özel kişilerin veya insan topluluklarının şerefini veya bütünlüğünü ihlal edemez.

**10.2.5. ŞL, Riot Games ve League of Legends'a Yönelik Beyanlar.** Takım Üyeleri; RIOT'ın tek ve mutlak takdirine göre, ŞL, RIOT veya bağlı şirketlerinin veya League of Legends'ın çıkarına aykırı olan, sakıncalı veya zararlı etki doğurduğu veya doğurabileceği öngörülen herhangi bir beyan veremez, harekette bulunamaz, bu tarz açıklamaları ve hareketleri onaylayamaz veya destekleyemez.

**10.2.6. Tribunal Ceza.** Eğer bir Takım Üyesi Riot Tribunal nezdinde suçlu bulunur ve ceza alırsa, RIOT yetkilileri kendi takdirlerine göre ek olarak müsabaka cezası verebilir.

**10.2.7. Onay Almadan Bilgi Açıklama.** Takımlardan ŞL sezonu boyunca onay veya açıklık için evrak sunmaları istenecektir. Bu evraklar ŞL boyunca beklentinin korunması için gereklidir. Erken duyurular, bir takımın gelecek

maçlarına yönelik strateji kurmak için yapacağı rekabetçi keşifleri bozabilir. Bu nedenle, bir Takım Üyesine rekabet sürecini engelleyebileceği sebebiyle bilgi vermemesi söylendiyse ve Takım Üyesi söz konusu bilgiyi verirse, o Takım Üyesine ve/veya Takıma ceza verilecektir.

**10.2.8. Oyuncu Davranışlarının Soruşturulması.** RIOT, bir takımın veya Takım Üyesinin Sihirdar Kanunu'nu, LoL Kullanım Şartları'nı veya LoL'ün diğer kurallarını ihlal ettiğini düşünürse, RIOT yetkilileri elde edilen veriler ışığında ceza verebilir. Bir RIOT yetkilisi takım üyesiyle soruşturmayı görüşmek üzere iletişime geçerse, takım üyesi doğruyu söylemekle yükümlüdür. Takım üyesi doğruyu söylemez veya soruşturmaya engel çıkararak RIOT yetkilisini yanlış yönlendirirse, takım ve/veya takım üyesine ceza verilir.

**10.2.9. Suç Faaliyeti.** Bir Takım Üyesi; herhangi bir yetkili mahkemede mahkumiyete neden olan veya olacağı makul şekilde düşünülen, yasalar tarafından yasaklanmış olan hiçbir faaliyete katılamaz.

**10.2.10. Ahlaksızlık.** Bir Takım Üyesi; RIOT tarafından ahlaksızca, utanç verici veya uygunsuz etik davranışların geleneksel standartlarına aykırı olduğu düşünülen hiçbir faaliyete katılmayacaktır.

**10.2.11. Gizlilik.** Bir Takım Üyesi RIOT'ın herhangi bir bağlı kuruluşu tarafından sağlanan hiçbir gizli bilgiyi sosyal medya kanalları dâhil hiçbir iletişim yöntemiyle ifşa edemez.

**10.2.12. Rüşvet.** Hiçbir Takım Üyesi; bir oyuncuya, koça, yöneticiye, RIOT yetkilisine, RIOT çalışanına veya başka bir ŞL takımıyla bağlantılı veya başka bir ŞL takımı tarafından söz verilen hizmetler karşılığında istihdam edilen herhangi bir kişiye, olanlara rakip takımı yenmeleri veya yenmeye çalışmaları için hiçbir hediye veya ödül teklif edemez. Böyle bir teklifin tespiti halinde takım üyesine ceza verilir.

**10.2.13. Personel Ayartmama ve Onaysız Değişiklikler.** Hiçbir Takım Üyesi veya Bağlı Kişiler, herhangi bir ŞL takımına kayıtlı bir takım üyesine iş teklifi yapamaz, aklını çelemez, cezbedemez veya takımıyla olan sözleşmesini ihlal etmesi veya başka bir şekilde sözleşme ilişkisini sonlandırmasına yönelik

teşvikte bulunamaz. Bu kuralın ihlali, RIOT yetkililerinin takdirine göre cezaya tabi olacaktır. Yöneticiler, başka bir takımdaki takım üyesinin durumunu sormak için, o oyuncunun sözleşme yapmış olduğu mevcut takım yönetimiyle iletişime geçmelidir. Soran takım, oyuncuyla sözleşme görüşmelerine başlamadan önce RIOT yetkililerine karşı şeffaf olmalıdır.

**10.2.14. Hediye**ler. Hiçbir Takım Üyesi; rakip takımı yenmeye veya yenmek için uğraş vermeye veya maçı veya oyunu bilerek kaybetmeye veya ayarlamaya yönelik hizmetler dâhil rekabetçi oyun yapısı ile bağlantılı olan hizmetler için vaat edilen, sunulan veya sunulacak olan hediye, ödül veya ödemeleri kabul edemez. Bu kuralın tek istisnası, takım resmi sponsoru veya sahibinin bir takım üyesine performans bazlı yapacağı ödemedir.

**10.2.15. Uyumsuzluk**. Hiçbir Takım Üyesi, RIOT yetkililerinin makul talimatlarını veya kararlarını uygulamayı reddedemez.

**10.2.16. Şike**. Hiçbir Takım Üyesi mevzuatta veya bu Kurallar'da yasaklanmış herhangi bir yolla oyunun veya maçın sonucunu etkilemeyi teklif edemez, kabul edemez, buna teşebbüs edemez veya bu hususta gizlice anlaşma yapamaz.

**10.2.17. Belge Talebi veya Çeşitli Talepler**. ŞL boyunca çeşitli zamanlarda RIOT yetkilileri belgeleme taleplerinde veya diğer makul taleplerde bulunabilir. Eğer belgelendirme RIOT tarafından konmuş olan kurallara göre tamamlanmamışsa, takım ceza alabilir. Talepler yerine getirilmediyse veya zamanında tamamlanmadıysa ceza verilebilir.

### 10.3. Kumarla İlişkilendirme

Hiçbir takım üyesi veya RIOT yetkilisi, doğrudan veya dolaylı olarak, herhangi bir League of Legends turnuvasının veya maçının sonucu ile ilgili bahis yapamaz veya kumar oynayamaz.

### 10.4. Cezaya Tabi Olma



RIOT'ın takdiri tamamen kendisine ait olmak üzere haksız oyun tesis edildiğine dair düşünce uyandıran bir davranışa teşebbüs etmesi veya bulunması halinde, söz konusu kişi veya kişiler cezaya tabi tutulacaktır. Bu tür davranışlara uygulanacak cezaların yapısı ve boyutu tamamen RIOT'ın takdirindedir.

#### **10.5. Cezalar**

Yukarıda sayılan kurallardan herhangi birinin bir takım üyesi tarafından ihlal edildiğinin veya LoL'un belirtilen kuralları çerçevesinde oynanmasına engel olan herhangi bir tutum ve söylemin tespit edilmesi halinde ŞL, Bölüm 10.4'teki yetkisine sınırlama getirilmeksizin, aşağıdaki cezaları verebilir:

**10.5.1.** Sözlü İkaz(lar)

**10.5.2.** Mevcut veya İlerideki Oyun(lar) için Taraf Seçme Hakkı Kaybı

**10.5.3.** Mevcut veya İlerideki Oyun(lar) için Yasaklama Kaybı

**10.5.4.** Para Cezası/Cezaları ve/veya Ödül Hakkı Kaybı/Kayıpları

**10.5.5.** Oyun Kaybı/Kayıpları

**10.5.6.** Maç Kaybı/Kayıpları

**10.5.7.** Uzaklaştırma(lar)

**10.5.8.** Diskalifiye(ler)

Tekrar eden ihlaller, ŞL'ye ilerideki katılımlardan diskalifiye edilmeye kadar artan cezalara tabi olacaktır. Cezaların her zaman birbiri ardına verilmeyeceği hususuna dikkat etmek gerekir. Örneğin; RIOT kendi takdirine göre, oyuncunun hareketi RIOT tarafından diskalifiye edilmeye sebebiyet verecek şekilde kötü sayılıyorsa oyuncuyu ilk hareketi yüzünden diskalifiye edilebilir.

#### **10.6. Yayın Hakkı**

RIOT, bir Takım Üyesinin ceza aldığına yönelik bildiri yayınlama hakkına sahiptir. Bu bildiride adı geçen herhangi bir Takım Üyesi ve/veya takım, bu maddede Riot Games Eğlence Hizmetleri Ltd.Şti, Riot Games, Inc. ve/veya sayılanların aileleri, yan kuruluşları, bağlı şirketleri, çalışanları, temsilcileri veya yüklenicilerine karşı herhangi bir yasal yola başvurma hakkından feragat etmektedir.

## **11. Kuralların Ruhu**

### **11.1. Kararların Kesinliđi**

Bu kuralların yorumlanmasında, oyuncu uygunluklarının, RIOT'ın programlanmasının ve sahnelenmesinin, kötü tavır ve hareketlerin cezalandırılmasına yönelik tüm kararların alınması, RIOT'ın münferit yetkisindedir. RIOT'ın münferit yetkisi ile verdiği kararlar kesindir. Bu Kurallara yönelik RIOT kararları temyiz edilemez ve bu kararlar, herhangi bir maddi tazminata veya başka herhangi bir kanun yoluna veya hakkaniyete uygun çözüme yönelik herhangi bir iddiaya konu olamaz.

### **11.2. Kural Deđişiklikleri**

Bu Kurallar, RIOT tarafından ŞL bütünlüğünün ve adaletli oyunun sağlanması için zaman zaman deđiştirilebilir, düzenlenebilir veya bu kurallara ilave getirilebilir. Deđişikliklerden dolayı bu bildiride adı geçen herhangi bir Takım Üyesi ve/veya takım Riot Games Eğlence Hizmetleri Ltd.Şti, Riot Games, Inc. ve/veya sayılanların aileleri, yan kuruluşları, bađlı şirketleri, çalışanları, temsilcileri veya yüklenicilerine karşı herhangi bir yasal yola başvurma hakkından feragat etmektedir.

## EK A: B lgeler Arası Transfer Politikası

### **Yerli Stat s ne Aday Olmayan Oyuncular.**

Bir b lgenin profesyonel veya yarı profesyonel liginde bir takımda aktif olarak oynamayan veya eskiden forma giymemiř oyuncuları, ya da 11 Mayıs 2015 ve 11 Temmuz 2016 tarihleri arasında temel amacı yarışmak olarak o b lgeye yerleşmemiş, yerli oyuncu stat s nde olmayan oyuncuları kapsar. Temel amacı yarışmak olarak yerleşen birine  rnek vermek gerekirse, bir takımın seçmelerine katılmış ancak hen z kadroya katılmamış oyuncular yerli stat s ne aday oyuncu olarak sayılır.

Yerli stat s nde olmayan oyuncuların, yerli oyuncu olmak istedikleri liglerde varlık g sterdiklerinden emin olmak i in, oyuncunun b lgedeki yerli oyuncu stat s  i in kredi oluřturmak amacıyla, mevsim bazlı lige katılımları takip edilecektir. Yerli stat s nde olmayan oyuncuların, yerli oyuncu sayılabilmek i in son 12 mevsimin 8'ine (kabaca son 6 yılın 4' nde) katılması gerekmektedir. Oyuncunun bir mevsime katılmış sayılması i in, lig aşaması ma larının %50'sinde as kadroda yer almış olması gerekmektedir.

### ** ifte Yerli Oyuncu Stat s ne Uygunluk.**

Bir oyuncu herhangi bir zamanda sadece bir b lgenin yerli oyuncusu sayılabilir.

Birden fazla b lgede ( rneğın  ifte vatandaşlıklar) yasal olarak yerli oyuncu stat s nde bulunan oyuncular aynı anda iki b lgede de yerli sayılamazlar. Yerli oyuncusu stat s ne uygun oldukları b lgelerden birinde yerli oyuncu olmayı seçtikten sonra, bir b lgeden diğ rine ge mek i in, bu oyuncuların ge mek istedikleri b lgenin en yakın zamandaki mevsiminde oynanan lig aşaması ma larının en az %50'sinde oynamış olmaları gerekmektedir. Yerli oyuncu olarak oynayabileceğ  b lgelerden birini seçen oyuncular, diğ r b lgedeki yerli oyuncu stat lerinden feragat etmiş olurlar.